

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Memiliki kemampuan berbahasa asing merupakan suatu modal utama untuk bersaing di era global ini. Salah satu bahasa asing yang banyak diminati di Indonesia adalah Bahasa Jepang. Berdasarkan data Japan Foundation per tahun 2012, jumlah pembelajar Bahasa Jepang di Indonesia mencapai 872,411 orang, di bawah negara China yang menempati urutan pertama dengan jumlah pembelajar 1.046.490 orang, dengan demikian Indonesia berada di urutan ke-2 dengan jumlah pembelajar bahasa Jepang terbanyak di dunia. Di Indonesia sendiri, bahasa Jepang dipelajari mulai dari jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga Perguruan Tinggi (PT).

Pada dasarnya, pembelajaran bahasa Jepang dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa mulai dari mendengar (*kiku ginou*), berbicara (*hanasu ginou*), membaca (*yomu ginou*), dan menulis (*kaku ginou*) Sutedi (2011, hlm.39). Sedangkan, agar pembelajar dapat menguasai empat keterampilan tersebut, diperlukan pemahaman pola kalimat dasar terlebih dahulu. Dalam bahasa Jepang, pola kalimat disebut dengan *bunkei*. Menurut Iwabuchi (dalam Sudjianto, 2007, hlm. 243) menjelaskan bahwa *bunkei* merupakan pola tertentu yang digunakan untuk membentuk kalimat menggunakan kata-kata. Dengan demikian penguasaan pola kalimat penting untuk dipelajari oleh pembelajar bahasa Jepang. Bagi pembelajar asing yang menggunakan pola kalimat tidak tepat akan berdampak pada terjadinya kesalahpahaman antara pembicara dan lawan bicara.

Menurut Renariah (2005, hlm. 10) struktur bahasa Jepang memiliki pola S-K-O-P yang berarti gramatika bahasa Jepang memiliki susunan kata yang berbeda dengan bahasa lain, misalnya bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris yang memiliki struktur S-P-O-K, yang tentunya hal ini akan dirasakan sebagai sesuatu yang sangat membingungkan bahkan akan menjadi suatu kesulitan yang berarti bagi pemula pembelajar bahasa Jepang. Mengacu kepada pendapat tersebut, peneliti melakukan observasi sederhana yang dilakukan di SMAN 27 Bandung pada awal bulan Oktober. Berdasarkan observasi sederhana yang dilakukan

peneliti, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan saat mempelajari pola kalimat bahasa Jepang karena susunan katanya yang berbeda dengan bahasa Ibu atau bahasa Indonesia sehingga membuat siswa kebingungan disaat harus menyusun dan memilih kalimat bahasa Jepang dengan benar. Siswa masih seringkali tertukar dalam penggunaan partikel. Selain itu, kurang bervariasinya metode atau teknik mengajar yang digunakan pengajar membuat minat dan motivasi belajar siswa di kelas menjadi berkurang.

Diperlukan berbagai cara agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu siswa untuk lebih mudah mempelajari bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran pola kalimat. Terdapat berbagai macam teknik pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang, salah satunya adalah teknik permainan. Dalam penelitian ini peneliti ingin menerapkan pembelajaran bahasa Jepang yang menyenangkan bagi pemula (siswa SMA) dengan menggunakan teknik permainan agar siswa dapat termotivasi dan bersikap aktif selama proses pembelajaran berlangsung 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 suatu permainan dapat membuat psikologis anak dan suasana kelas menjadi menyenangkan.

Teknik permainan yang dipilih dalam penelitian ini yaitu *board game*. Nugroho dalam situs [www. interaktif.indonesiakreatif.net](http://www.interaktif.indonesiakreatif.net) menyatakan bahwa *board game* dapat menumbuhkan rasa sosial, karena teknik ini membutuhkan interaksi dengan teman lainnya. Penggunaan *board game* ini menjadikan siswa lebih berani mengungkapkan pendapatnya dan aktif dalam pembelajaran, meningkatkan kerjasama dalam diskusi kelompok dan semangat memecahkan suatu persoalan yang muncul (diakses 24 November 2018). Tujuan permainan *board game* kali ini yaitu sebagai alternatif untuk belajar bahasa Jepang, khususnya dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang yang diharapkan siswa dapat menyusun kata dan memilih kalimat yang benar.

Sebelumnya penelitian mengenai teknik permainan *board game* ini pernah diteliti oleh Pebriani (2012) dengan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan

penguasaan kosa kata bahasa Jepang. Dari hasil penelitiannya diketahui bahwa media *board game* dapat dikatakan efektif sebagai salah satu terobosan baru dalam membantu pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Selain itu, penelitian menggunakan *board game* juga pernah diteliti oleh Tresnawati (2018) dengan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang. Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penerapan media *board game* dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Jepang.

Dari dua penelitian yang telah dilakukan, penelitian tersebut menggunakan permainan *board game* yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jepang. Dalam penelitian ini, peneliti pun memilih permainan *board game* untuk diuji cobakan dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang karena, agar dapat menggunakan kosakata dan berbicara bahasa Jepang dengan baik dan benar hal mendasar yang diperlukan yaitu pemahaman pola kalimat itu sendiri. Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian yang berbentuk skripsi dengan judul “Efektivitas Penggunaan *Board Game* Dalam Pembelajaran Pola Kalimat Dasar Bahasa Jepang”.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

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

- 1) Bagaimana kemampuan siswa sebelum dan setelah menggunakan *board game* dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang?
- 2) Bagaimana efektivitas teknik permainan *board game* dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang?
- 3) Bagaimana tanggapan siswa terhadap *board game* dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang.

1.2.2 Batasan Masalah

Untuk mengarahkan penelitian ini, maka permasalahan dibatasi pada hal-hal berikut:

- 1) Penelitian ini hanya meneliti pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang kelas XII dengan menggunakan *board game*.
- 2) Penelitian ini hanya meneliti kemampuan siswa dalam menyusun dan memilih pola kalimat bahasa Jepang.
- 3) Penelitian ini hanya untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa dengan menggunakan *board game* dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang.
- 4) Penelitian ini hanya untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan *board game* dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus, sebagai berikut:

1) Tujuan Umum

Dengan dilakukannya penulisan ini maka kita mengetahui bagaimana efektifitas dari penggunaan teknik permainan *board game* dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang.

2) Tujuan Khusus

- a. Mengetahui bagaimana kemampuan siswa sebelum dan setelah menggunakan *board game* dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang.
- b. Mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah siswa menggunakan *board game* dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang.
- c. Mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan *board game* dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang.

1.4 Manfaat Penelitian

Selain tujuan di atas, penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjawab semua permasalahan yang telah dikemukakan di atas. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran pola kalimat agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan menyenangkan sehingga mendapatkan hasil yang optimal.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya mengenai teknik pembelajaran dengan menggunakan *Board Game* dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memotivasi siswa dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang dan membukan wawasan baru bagi siswa bahwa banyak cara untuk belajar dengan menyenangkan.

c. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi bagi para pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran pola kalimat dasar bahasa agar dapat memberikan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Laporan hasil penelitian ini akan disusun menggunakan sistematika sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini membahas tentang pengertian pembelajaran, teknik pembelajaran dalam bahasa Jepang, pengertian teknik pembelajaran, jenis-teknik pembelajaran, permainan dalam pembelajaran, *board game*, pengertian dan sejarah *board game*, jenis-jenis *board game*, *board game* dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang, manfaat *board game*, pola kalimat bahasa Jepang, pola kalimat dasar bahasa Jepang SMA, dan penelitian terdahulu.

BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini membahas tentang metode dan desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, soal tes, angket, prosedur penelitian, teknik analisis data, pengolahan data tes, pengolahan data angket.

BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini membahas tentang temuan penelitian, deskripsi data, *treatment* kelompok eksperimen, *treatment* kelas kontrol, analisis data hasil *pretest* dan *posttest*, analisis data angket, dan pembahasan.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada bab ini membahas tentang simpulan, implikasi, dan rekomendasi.