

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa merupakan aspek yang penting dalam kehidupan manusia karena dengan bahasa, manusia dapat mengetahui segala hal, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak terlepas dari bahasa yang merupakan alat bagi seseorang untuk mengemukakan ide, pendapat, keinginan, perasaan, dan gagasan kepada orang lain atau lawan bicara. Maka, dengan bahasa manusia dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesamanya. Bahasa yang kita gunakan itu diungkapkan dalam bentuk kalimat-kalimat (Sudjianto dan Dahidi, 2014, hlm.139).

Dalam meningkatkan keterampilan pembelajaran bahasa termasuk Bahasa Jepang, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh pembelajar yaitu berbicara (*speaking skill*), menyimak (*listening skill*), membaca (*reading skill*), dan menulis (*writing skill*). Keempat keterampilan berbahasa ini perlu mendapatkan latihan-latihan tersendiri dan dapat dicapai apabila ditunjang bersama dengan aspek tata bahasa, kosakata dan menulis (Nur Bailah, 2017, hlm.1).

Dari empat keterampilan berbahasa penulis tertarik untuk meneliti mengenai keterampilan menulis, karena menulis adalah suatu aktivitas berbahasa, yang tidak akan pernah tuntas dan lengkap dibahas, dikarenakan begitu rumitnya dan bervariasinya konsep dan terapannya. Tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para siswa dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan (Sudjianto, 2004, hlm. 97).

Banyak ahli telah mengemukakan pengertian menulis. Menurut pendapat Abbas (2006, hlm.125), keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis.

Menurut Resa (2015, hlm.3) dalam pembelajaran menulis kalimat diperlukan sebuah kepekaan untuk mewujudkan hasil belajar yang efektif. Bagian yang

Elvin Primadhani, 2019

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN LABEL IT IN TIME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG (PENELITIAN EKSPERIMEN MURNI KELAS X SMA NEGERI 16 BANDUNG TAHUN AJARAN 2018-2019)

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

dititik beratkan dalam pembelajaran menulis kalimat adalah tata bahasa yang membentuk pola kalimat dasar yang harus dipelajari dan dihapalkan secara baik dan benar. Sama halnya dalam mempelajari bahasa Jepang, banyak hal yang harus diperhatikan. Bahasa Jepang merupakan bahasa yang memiliki perbedaan perbedaan seperti huruf, kosakata, dan struktur pola kalimat dengan bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jepang SMAN 16 Bandung pada tanggal 13 Februari 2019, dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di sekolah kesulitan utama yang dihadapi siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Masih banyak siswa yang belum bisa menulis kalimat sederhana bahasa Jepang. Siswa masih kesulitan ketika menulis kosakata, pola kalimat sederhana dan keliru dalam menyusun kalimat. Menulis kalimat merupakan kegiatan yang dianggap sulit oleh siswa, karena mereka dituntut untuk dapat mengungkapkan pendapat mereka dalam bentuk tulisan berbahasa Jepang dengan tata bahasa dan ejaan yang benar. Kesulitan pembelajaran dalam menulis dan mempelajari bahasa Jepang disebabkan kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Jepang, minimnya kosakata bahasa Jepang yang diketahui siswa, pembelajar kurang memahami apa yang diajarkan, kurangnya motivasi terhadap pelajaran bahasa Jepang, menganggap bahwa bahasa Jepang adalah bahasa yang sulit dan tidak mudah di mengerti.

Biasanya dikelas pengajar hanya menggunakan media konvensional yang menyebabkan siswa mengalami kejenuhan, misalnya hanya menggunakan papan tulis, walaupun papan tulis merupakan media yang baik tetapi jika tidak ada inovasi dan variasi media lain tentu saja siswa akan merasa jenuh dan monoton. Media pembelajaran yang digunakan sebaiknya memiliki nilai yang dapat menarik perhatian siswa, memotivasi siswa serta mudah untuk digunakan dan didapatkan.

Oleh karena itu diperlukan pengajaran yang tidak membosankan dan menyenangkan dengan memanfaatkan media permainan untuk memecahkan permasalahan tersebut. Melalui kegiatan media permainan dalam pembelajaran,

gagasan, kreativitas, daya ingat siswa untuk melatih kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang lebih dikembangkan.

Maka dari itu penulis tertarik untuk menggunakan suatu media permainan untuk melatih kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang yaitu dengan menggunakan media permainan *Label it in Time*. Buttner (2013, hlm.158) dalam bukunya menjelaskan *Label it in Time* merupakan salah satu permainan yang bertujuan untuk mencocokkan gambar atau kata dengan pasangannya dalam bahasa sasaran. Menurut Karima (2017, hlm.17) Permainan *Label It in Time* bisa digunakan untuk melatih kemampuan, keaktifan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Permainan ini telah dimodifikasi sedemikian rupa yang bertujuan untuk melatih kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang. Media permainan ini dipakai karena selain belum pernah digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang juga karena media ini diasumsikan efektif dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk keterampilan menulis. Pada suatu proses pembelajaran sebuah media permainan tentunya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, akan lebih memotivasi kretivitas dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Karena media permainan belajar ini menuntut dan memacu siswa untuk berperan aktif.

Setelah dikaji dari penelitian terdahulu media pembelajaran ini telah terbukti seara efektif dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jerman yang dilakukan oleh Ninda Karima (2017) dengan judul penelitian “ Efektifitas Penggunaan permainan *Label It In Time* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jerman”.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “ PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *LABEL IT IN TIME* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG (EKSPERIMEN MURNI TERHADAP SISWA KELAS X SMA NEGERI 16 BANDUNG, TAHUN AJARAN 2018-2019)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang diangkat sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang pada siswa sebelum mendapatkan *treatment* (perlakuan) menggunakan media permainan *Label It in Time*?
2. Bagaimana kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang pada siswa setelah mendapatkan *treatment* (perlakuan) menggunakan media permainan *Label It in Time*?
3. Adakah perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan media permainan *Label It in Time* dengan siswa yang tidak menggunakan media permainan *Label It in Time* dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa jepang ?
4. Bagaimana tanggapan siswa mengenai penggunaan permainan *Label It in Time* dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang meluas dan agar penelitian lebih terarah, penulis membatasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya meneliti bagaimana meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *Label It in Time*.

2. Penelitian ini hanya meneliti perbedaan hasil belajar yang diberikan *treatment* (perlakuan) media permainan *Label It in Time* dengan yang tidak diberikan *treatment* (perlakuan) media permainan *Label It in Time*.
3. Ruang lingkup penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X SMA Negeri 16 Bandung yang menjadi objek penelitian.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menjawab permasalahan yang telah dipaparkan di atas. Maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang pada siswa sebelum mendapatkan *treatment* (perlakuan) menggunakan media permainan *Label It in Time*
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang pada siswa sesudah mendapatkan *treatment* (perlakuan) menggunakan media permainan *Label It in Time*
3. Untuk mengetahui tentang perbedaan hasil belajar yang menggunakan media permainan *Label It in Time* dengan hasil belajar yang tidak menggunakan media permainan *Label It in Time*.
4. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa mengenai penggunaan media permainan *Label It in Time* dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini yaitu untuk menjawab permasalahan yang telah dipaparkan diatas. Maka tujuan dari penelitian ini diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan sumbangan ilmu pengetahuan khususnya mengenai penggunaan media permainan *Label It*

in Time dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan untuk mengetahui penggunaan dari media permainan *Label It in Time* sebagai salah satu media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang.

b. Bagi Pembelajar

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk meningkatkan motivasi dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang.

c. Bagi Pengajar

Dapat menerapkan media permainan *Label It in Time* pada saat mengajarkan kalimat sederhana bahasa Jepang.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, sistematika yang akan disajikan sebagai berikut, pertama pada Bab I akan dipaparkan mengenai latar belakang penelitian, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan dari penelitian yang dilakukan.

Pada Bab II akan diuraikan beberapa kajian pustaka mengenai landasan kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Adapun didalamnya diuraikan tentang pembelajaran, media pembelajaran, media permainan *Label It in Time*, pembelajaran menulis, serta mengenai kalimat sederhana dalam bahasa Jepang secara lebih detail.

Pada Bab III akan dipaparkan mengenai metode penelitian yang digunakan, desain penelitian, penentuan sampel dan populasi yang terlibat dalam penelitian, instrumen (alat pengumpulan data) yang digunakan dalam penelitian, prosedur penelitian yang menjelaskan langkah-langkah penelitian, dan analisis data.

Elvin Primadhani, 2019

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN *LABEL IT IN TIME* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG (PENELITIAN EKSPERIMEN MURNI KELAS X SMA NEGERI 16 BANDUNG TAHUN AJARAN 2018-2019)

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

Pada bab IV akan dijelaskan mengenai temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data. Selain itu, pada bab ini akan dijelaskan mengenai pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan pada bab satu.

Adapun bagian terakhir yaitu bab V akan dipaparkan mengenai simpulan, implikasi dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilaksanakan.

Elvin Primadhani, 2019

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *LABEL IT IN TIME* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG (PENELITIAN EKSPERIMEN MURNI KELAS X SMA NEGERI 16 BANDUNG TAHUN AJARAN 2018-2019)

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