

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa memiliki peranan penting dalam menunjang kemajuan negara. Bahasa digunakan dalam percakapan untuk berinteraksi, bertukar pikiran, ide, gagasan, untuk mengekspresikan diri dan untuk mencari sebuah solusi dari permasalahan. Indonesia mulai tahun 2015 telah tergabung kedalam MEA (Masyarakat Ekonomi Asia). Hal ini memungkinkan orang asing untuk ikut bersaing dalam perekonomian Indonesia. Untuk mampu menghadapi fenomena tersebut, generasi muda Indonesia dituntut untuk mampu bersaing. Salah satu upaya untuk dapat bersaing adalah dengan cara menguasai bahasa yang memudahkan kita untuk berkomunikasi dengan warga negara asing.

Terdapat lebih dari satu bahasa asing yang dipelajari di tingkat SMA. Bahasa Inggris, Bahasa Arab, Bahasa Jerman, Bahasa Prancis, Bahasa Korea, Bahasa Jepang dan beberapa bahasa lainnya. Bahasa Jepang menduduki peringkat kedua sebagai bahasa asing dengan jumlah pembelajar terbanyak di Indonesia setelah Bahasa Inggris. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh *The Japan Foundation* pada tahun 1998 (*Kokuritsu Kokugo Kenkyuujo*, 2002, hlm 103) yang menyatakan bahwa ada sekitar 1.764 pembelajar Bahasa Jepang di Indonesia yang jumlahnya terus meningkat setiap tahunnya. Fakta ini didukung oleh hasil survei *Japan Foundation* pada tahun 2012 yang menyatakan bahwa Indonesia menduduki peringkat kedua sebagai negara dengan jumlah pembelajar Bahasa Jepang terbanyak setelah China.

Dalam mempelajari sebuah bahasa, terdapat empat aspek kebahasaan yang saling berkaitan. Keempat aspek tersebut adalah kemampuan mendengar, kemampuan berbicara, kemampuan membaca dan kemampuan menulis. Untuk mampu menguasai sebuah bahasa, pembelajar dituntut untuk mampu menguasai keempat aspek tersebut.

Chyndanita Rizqy Ramadhany, 2020

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN SHOW AND TELL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

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

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian terhadap salah satu aspek kebahasaan yaitu aspek berbicara. Tarigan (dalam Setyaningsih, 2015) mengatakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.

Bagi pembelajar Bahasa Jepang, menguasai aspek keterampilan berbicara merupakan hal yang penting. Hal ini ditegaskan melalui point-point yang terdapat dalam silabus dan kurikulum pembelajaran Bahasa Jepang yang secara garis besar mengatakan bahwa hasil akhir dari pembelajaran Bahasa Jepang adalah siswa mampu menggunakan Bahasa Jepang dalam berinteraksi dengan temannya menggunakan kalimat-kalimat sederhana yang sesuai dengan kondisi dan materi yang telah dipelajari. Hal tersebut ditegaskan kembali di dalam silabus kurikulum 2013 Bahasa Jepang SMA yang mengatakan bahwa kompetensi dasar kemampuan berbicara untuk siswa SMA adalah menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan kalimat sederhana sesuai dengan konteks.

Namun, dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara tentu saja ada kendala-kendala yang harus di hadapi oleh guru dan siswa. Hal-hal yang menjadi hambatan dalam pembelajaran berbicara bahasa asing adalah intonasi, pelafalan, tata bahasa, kosakata dan sulitnya mengutarakan sebuah ide yang akan mereka bicarakan (Duarte, 2010; Baker & Westrup, 2003).

Peneliti melakukan survey terhadap siswa-siswi SMA sebagai responden terkait kesulitan yang mereka alami ketika mempelajari Bahasa Jepang khususnya dalam aspek kemampuan berbicara. Hasilnya, kosakata menduduki posisi pertama sebagai aspek sulit yang paling berpengaruh dalam kemampuan berbicara Bahasa Jepang dengan presentase 52,4%. Disusul oleh tata bahasa dengan presentase sebesar 47,6%. Kemudian diikuti oleh pelafalan dengan presentase 38,1% dan terakhir untuk intonasi dan volume dengan presentase yang sama yaitu 4,8%.

Untuk mengatasi hambatan yang hadir dalam proses pembelajaran Bahasa Jepang khususnya dalam keterampilan berbicara, diperlukan sebuah media untuk

membantu mengatasinya. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media permainan untuk menarik minat siswa. Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk menggunakan teknik permainan *Show and Tell* dengan media kartu untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Jepang.

Dikutip dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Show\\_and\\_tell\\_\(education\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Show_and_tell_(education)) *Show and Tell* adalah sebuah praktik untuk menunjukkan sesuatu kepada *audience* dan memberitahukan hal tentang sesuatu yang ditunjukkannya. Teknik permainan *Show and Tell* digunakan di tingkat sekolah dasar untuk mengajarkan *public speaking* di Inggris, Amerika Barat, New Zealand dan Australia dan dipercaya efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Penggunaan teknik permainan ini telah dijadikan penelitian oleh Rifat Taufik Saepudin pada tahun 2017 dengan judul penelitian “*Penggunaan teknik Show and Tell dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis*”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan perolehan nilai dari siswa yang menggunakan teknik permainan *Show and Tell* dalam pembelajaran Bahasa Prancis dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan teknik permainan *Show and Tell*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian “*Efektifitas Penggunaan Teknik Permainan Show and Tell sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah kemampuan siswa dalam berbicara Bahasa Jepang sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Show and Tell*?

Chyndanita Rizqy Ramadhany, 2020

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN SHOW AND TELL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

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

- b. Apakah terdapat perbedaan antara siswa yang mengikuti pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan teknik permainan *Show and Tell* dengan siswa yang tidak menggunakan teknik permainan *Show and Tell*?
- c. Bagaimana tanggapan siswa terhadap teknik permainan *Show and Tell* dalam meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Jepang?

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Agar proses penelitian ini tetap pada jalur yang semestinya, maka penulis membatasi penelitian ini dengan beberapa point sebagai berikut:

- a. Peneliti hanya meneliti kemampuan berbicara Bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah diberikan teknik permainan *Show and Tell*.
- b. Peneliti hanya meneliti perbedaan antara siswa yang mengikuti pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan teknik permainan *Show and Tell* dengan siswa yang tidak menggunakan teknik permainan *Show and Tell*.
- c. Penelitian ini hanya dilakukan untuk mengetahui efektifitas teknik permainan *Show and Tell* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Jepang siswa kelas XI SMA.
- d. Penelitian ini hanya dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan teknik permainan *Show and Tell* dalam meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara Bahasa Jepang.
- e. Penelitian ini hanya terbatas pada materi dari buku Kira-kira Nihongo 1 BAB 10, 11 dan 12 dengan menggunakan kurikulum 2013 serta silabus pelajaran Bahasa Jepang yang digunakan oleh SMA Pasundan 2 dalam pembelajaran Bahasa Jepang.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan keterampilan berbicara Bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *Show and Tell*.
- b. Untuk mengetahui perbedaan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan teknik permainan *Show and Tell* dan siswa yang tidak menggunakan teknik permainan *Show and Tell*.
- c. Untuk mengetahui respon siswa terhadap teknik permainan *Show and Tell* dalam meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara Bahasa Jepang.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Sebuah penelitian harus memiliki manfaat baik terhadap penelitiannya maupun bagi orang lain. Adapun penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Manfaat Umum

Penelitian ini diharapkan mampu memiliki kegunaan untuk bidang Bahasa Jepang khususnya dalam aspek berbicara.

- b. Manfaat Khusus

- 1) Bagi peneliti, diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan wawasan baru mengenai alternatif pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan teknik permainan *Show and Tell* dan efektifitasnya.
- 2) Bagi siswa, diharapkan mampu memberikan motivasi, dan meningkatkan hasil belajar.
- 3) Bagi guru, diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baru dan menarik.

#### **1.5 Sistematika Pembahasan**

Secara garis besar, sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Chyndanita Rizqy Ramadhany, 2020

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN TEKNIK PERMAINAN SHOW AND TELL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG**

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

Bab I merupakan pemaparan latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah dan manfaat penelitian.

## BAB II : LANDASAN TEORITIS

Bab II merupakan pemaparan teori-teori mengenai pengertian, definisi yang diambil dari buku, jurnal dan sumber referensi lainnya yang berguna sebagai penguat penggunaan teknik permainan *Show and Tell* untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Jepang.

## BAB III : METODE PENELITIAN

Bab III merupakan pemaparan mengenai model penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik pengelolaan data.

## BAB IV : TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV merupakan pemaparan tentang teknik permainan *Show and Tell*, hasil pengolahan data penelitian yang dianalisis menggunakan statistika.

## BAB V : PENUTUP

Bab V merupakan pemaparan mengenai kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan efektifitas teknik permainan *Show and Tell* yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya.