

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam mempelajari suatu bahasa ada empat keterampilan berbahasa yang terdiri atas keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Setiap keterampilan berkaitan erat dengan keterampilan lainnya. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa biasanya melalui suatu hubungan yang teratur mulai dari menyimak, kemudian berbicara, setelah itu belajar membaca dan menulis (Tarigan, 1994: 1). Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan menghasilkan teks lisan atau tulis yang direalisasikan dalam beberapa keterampilan berbahasa. Dalam mempelajari bahasa terdapat empat aspek keterampilan yang harus dikuasai, yaitu keterampilan menyimak atau mendengar, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Kedua keterampilan seperti kemampuan menyimak dan kemampuan membaca disebut aspek reseptif atau pemahaman informasi yang diterima. Sedangkan kedua keterampilan yang lain, yaitu keterampilan berbicara dan keterampilan menulis disebut dengan aspek produktif atau aspek penggunaan (Danasasmita 2009: 76).

Menulis merupakan kegiatan yang ekspresif dan produktif. Aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pembelajar bahasa. Walaupun dalam pemerolehan keterampilan berbahasa menulis berada di urutan terakhir, tetapi keterampilan ini menjadi sebuah keterampilan yang sangat penting.

Dalam bahasa Jepang ada yang disebut huruf kana dan juga kanji. Bagi pembelajar pemula bahasa Jepang, akan mempunyai kesulitan dalam membaca dan menuliskan huruf-huruf tersebut. Karena hal tersebutlah

banyak pembelajar merasa kesulitan dalam menulis karangan bahasa Jepang.

Dalam mempelajari empat keterampilan berbahasa, menulis merupakan keterampilan berbahasa yang cukup sulit untuk dikuasai. Tarigan berpendapat bahwa keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, melainkan harus terus melalui latihan dan praktek yang banyak dan teratur (Tarigan, 1994: 4). Kemampuan menulis lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan. Hal ini disebabkan kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi tulisan (Iskandarwassid, 2011: 248).

Menulis sebuah karangan dapat berarti menuangkan ide atau gagasan yang ada dalam pikiran. Tetapi bagi pembelajar yang memiliki keterbatasan ide atau memiliki kesulitan dalam menghidupkan gagasan akan merasa kesulitan untuk menuangkannya kedalam bentuk sebuah karangan bahasa Jepang (*sakubun*).

Menurut standar proses pembelajaran, pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, memberi inspirasi, menyenangkan dan memberikan kebebasan untuk tumbuhnya prakarsa, kreativitas, dan kemandirian. Dengan kata lain, pengajar harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan berbagai variasi yang dapat mengoptimalkan pembelajaran yang tepat dan sesuai, serta penerapan teknik yang beragam dan inovatif (Lestari, 2012: 4).

Model proyek respons kreatif (PRK) adalah suatu proses pembelajaran yang melibatkan pembelajar untuk melakukan tugas dengan serangkaian aktivitas, tidak terbatas untuk mengetahui tetapi juga mengembangkan potensi fisik dan psikis bahkan mendorong kreativitas. Model pembelajaran ini dirasa dapat memecahkan permasalahan dalam pembelajaran menulis karangan dalam bahasa Jepang. Model pembelajaran ini dapat merangsang dan melatih pembelajar untuk berpikir cepat dan kreatif, sehingga dapat membuat pembelajar memberikan

respons yang cepat dan beragam terhadap stimulasi berupa gambar atau barang-barang yang ditunjukkan oleh pengajar. Hal ini akan mempermudah pembelajar dalam menemukan berbagai ide untuk mengawali menulis sebuah karangan bahasa Jepang.

Seperti pada skripsi yang ditulis oleh Ragil Lia Lestari (2012) yang berjudul “Penerapan Model Proyek Respons Kreatif Dalam Pembelajaran Menulis Paragraf deskripsi (studi eksperimen semu pada siswa kelas X SMAN 1 Cibadak tahun ajaran 2011/2012)”, diketahui bahwa keefektifan dari model proyek respons kreatif yaitu terbukti dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi siswa secara signifikan, dari kemampuan siswa yang rendah untuk menulis karangan deskripsi dalam pelajaran bahasa Indonesia.

Penulis akan melakukan penelitian menggunakan model proyek respons kreatif ini dalam pembelajaran menulis karangan bahasa Jepang, karena sistem pembelajaran yang pernah dilakukan selama belajar di kelas dirasakan sangat sulit untuk mendapatkan ide dalam mengarang. Kondisi yang dirasakan adalah mengarang itu sulit apalagi untuk mengarang menggunakan bahasa Jepang. Dengan keadaan seperti ini banyak mahasiswa kurang menyukai pembelajaran mengarang bahasa Jepang. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal sangat sulit karena itu prestasi mahasiswa dalam pembelajaran sakubun sangat beragam.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penulis bermaksud menulis skripsi dengan judul *“Efektivitas Model Proyek Respons Kreatif dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Bahasa Jepang (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI 2013/2014)”*

B. Rumusan dan Batasan Masalah Penelitian

1. Rumusan Masalah

Masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan mengarang bahasa Jepang mahasiswa sebelum menggunakan model proyek respons kreatif ?
2. Bagaimana kemampuan mengarang bahasa Jepang mahasiswa setelah menggunakan model proyek respons kreatif ?
3. Bagaimana efektivitas model proyek respons kreatif dalam meningkatkan kemampuan mengarang mahasiswa ?
4. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan mahasiswa antara sebelum dan sesudah menggunakan model proyek respons kreatif ?
5. Bagaimana kesan mahasiswa setelah diberikan perlakuan (treatment) terhadap model proyek respons kreatif dalam pembelajaran sakubun ?

2. Batasan Masalah

Agar fokus penelitian tidak meluas, penulis membatasi masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian ini akan meneliti kemampuan menulis mahasiswa sebelum diberikan model proyek respons kreatif.
2. Penelitian ini akan meneliti kemampuan menulis mahasiswa sesudah diberikan model proyek respons kreatif.
3. Penelitian ini akan meneliti keefektifan model proyek respons kreatif dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan dalam bahasa Jepang pada mahasiswa tingkat dua.
4. Penelitian ini akan meneliti apakah ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan model proyek respons kreatif dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan dalam bahasa Jepang pada mahasiswa tingkat dua.

5. Penelitian ini akan meneliti tanggapan mahasiswa tingkat dua terhadap model proyek respons kreatif dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan bahasa Jepang.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan beberapa hal berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis mahasiswa sebelum menggunakan model proyek respons kreatif.
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis mahasiswa sesudah menggunakan model proyek respons kreatif.
3. Untuk mengetahui keefektivitasan dari model proyek respons kreatif dalam meningkatkan kemampuan menulis bahasa Jepang pada mahasiswa tingkat dua.
4. Untuk mengetahui adanya perbedaan kemampuan mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan model proyek respons kreatif.
5. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap model proyek respons kreatif dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan bahasa Jepang.

2. Manfaat penelitian

Apabila tujuan penelitian yang dikemukakan diatas dapat tercapai, peneliti berharap penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Memberikan masukan sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan bahasa Jepang pada mahasiswa tingkat dua.

b. Manfaat Praktis

Secara langsung penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

- Bagi peneliti : Melalui penelitian ini, peneliti dapat mengaplikasikan pelajaran serta wawasan selama perkuliahan yang dapat digunakan dalam kegiatan mengajar.
- Bagi mahasiswa : Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan agar mahasiswa semakin bersemangat dalam menulis karangan bahasa Jepang. Dan memberikan suasana yang berbeda dalam pengajaran bahasa, serta sebagai rujukan dalam membuat karangan bahasa Jepang agar lebih mudah.
- Bagi pengajar : Menjadi salah satu rujukan bagi pengembangan kegiatan pembelajaran menulis karangan bahasa Jepang kemudian mensosialisasikan model pembelajaran ini kepada guru lainnya untuk mengatasi kendala dalam proses mengajar.
- Bagi Peneliti Selanjutnya : Dapat memperbaiki kekurangan dalam penelitian ini dan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

D. Definisi operasional

Dalam bagian ini, akan dijelaskan definisi dari masing-masing variabel yang dijadikan kata kunci penelitian ini. Adapun kata kunci yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah proses pembelajaran yang memerlukan media sebagai tempat memperoleh pengalaman interaktif, mendapatkan inspirasi dalam suasana yang

menyenangkan dan menantang, serta tempat yang bebas untuk tumbuhnya prakarsa yang kreatif dan mandiri dalam aktivitas diskusi, penugasan dan permainan (Dananjaya, 2010: 37).

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, sebenarnya model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi atau metode pembelajaran. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam model pembelajara, dari yang sederhana sampai model yang agak kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya.

Dalam model pembelajaran, peran penting guru adalah menyadari fungsinya hanya sebatas fasilitator dan motivator, bukan mendikte pikiran dan operasionalisasi karena hal ini merupakan suatu aktivitas instruksional yang melibatkan para pelajar dalam pengalaman mengerjakan berbagai hal dalam kegiatan fisik maupun psikis.

2. Model proyek

Model pembelajaran proyek adalah melaksanakan tugas melalui serangkaian aktivitas. Aktivitas pertama adalah mengamati dengan menghitung, mengukur, menimbang, mengklasifikasi, mencari hubungan ruang dan waktu. Kedua membuat hipotesis atau prediksi. Ketiga, merencanakan penerapan kegiatan seperti kegiatan penelitian dan eksperimen. Keempat, menginterpretasi kejadian-kejadian dalam kegiatan dan menganalisisnya. Kelima, menyusun kesimpulan dengan mendeskripsikan asil atau memecahkan masalah yang ada. Keenam, mengkomunikasikannya. Melibatkan siswa dalam rangkaian kegiatan tersebut adalah proses belajar atau pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa bahkan dapat mendorong kreativitas siswa (Lestari, 2012)

3. Model Proyek Respons Kreatif

Suatu proses pembelajaran yang membimbing agar siswa dapat berpikir bebas dan mampu memberikan respons terhadap suatu rangsangan yang berupa perintah untuk menyebutkan persepsi siswa terhadap suatu benda. Kemudian dalam waktu yang relative singkat siswa merespons dengan menyebutkan beberapa kata yang ada kaitannya dengan benda tersebut sebanyak mungkin (Lestari, 2012).

4. Karangan

Karangan merupakan suatu proses menyusun, mencatat, dan mengkomunikasikan makna dalam tataran ganda, bersifat interaktif dan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu dengan menggunakan sistem tanda konvensional yang dapat dilihat.

Menurut St. Y. Slamet (2006: 96) menyatakan bahwa penggunaan istilah menulis dan mengarang merupakan dua hal yang dianggap sama pengertiannya oleh sebagian ahli dan berbeda oleh sebagian ahli lainnya, maka sejalan dengan hal itu, tulisan sebagai hasil tulis menulis berpadanan dengan karangan sebagai hasil mengarang.

E. Metode Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode (method), secara harfiah berarti cara. Selain itu metode atau metodik berasal dari bahasa Greeka, metha, (melalui atau melewati), dan hodos (jalan atau cara), jadi metode bias berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu. Apabila dilihat dari segi metode yang ada, penelitian ini tergolong penelitian eksperimental. “Metode eksperimen adalah metode penelitian yang menguji hipotesis berbentuk hubungan sebab akibat melalui manipulasian variabel independen (*treatment*) dan menguji perubahan yang dilakukan oleh manipulasian tersebut” (Subana dan

Sudrajat, 2005: 95). Penelitian eksperimen atau penelitian uji coba merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran. Tujuan metode ini yaitu untuk menguji efektivitas dan efesiensi 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 sebenarnya (Sutedi, 2009: 64).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Eksperimen (metode eksperimen semu) yang dilaksanakan tanpa ada kelas pembanding (Arikunto, 2006: 80). Desain eksperimen yang digunakan adalah *one group before after* atau *pre-test and post-test*. Yaitu dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga setiap subjek merupakan control akan dirinya sendiri (Suryana, 1996: 11)

O1	X	O2
----	---	----

Keterangan :

O1 : *Pre-test*

X : *Treatment* atau perlakuan

O2 : *Post-test*

(Arikunto, 2006: 85)

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terbagi menjadi dua teknik yaitu :

1. Tes

Tes yang dilakukan berupa *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* ini dilakukan untuk mengukur kemampuan mahasiswa sebelum diterapkan model pembelajaran, hal ini pun sebagai pembandingan kemampuan mahasiswa dalam menulis sakubun. Sementara *post-test* dilakukan sebagai hasil akhir setelah diterapkan model proyek respons kreatif.

2. Angket

Pengumpulan data dengan angket dilakukan pada saat setelah dilakukannya *post-test*. Dari situ dapat diketahui pendapat dan kesan mahasiswa tentang model proyek respons kreatif. Hal ini juga menjadi alat bantu untuk mengukur efektivitas model proyek respons kreatif.

3. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006: 130). Menurut Sutedi sampel adalah manusia yang dijadikan sebagai sumber data penelitian (Sutedi, 2009: 179). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI.

Sampel adalah sebagian dari populasi tersebut yang dianggap bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian (Sutedi, 2009: 179). Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jepang tingkat dua semester tiga tahun ajaran 2013/2014. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jepang tingkat dua kelas A sebagai kelas eksperimen.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi, 2009: 155)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam yaitu instrument berupa tes dan non tes. Instrument yang berupa tes adalah tes dan instrument berupa non tes adalah angket.

- a. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006: 150). Tes tersebut harus memiliki validitas dan reliabilitas yang cukup terandakan, di samping harus memiliki sifat praktis yaitu mudah digunakannya, dan ekonomis yaitu tidak terlampau memakan waktu dan biaya dalam pembuatan dan pengolahannya (Sutedi, 2009: 157). Tes yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test* yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa terhadap pelajaran sakubun bahasa Jepang yang menggunakan model proyek respons kreatif.
- b. Angket merupakan salah satu instrument pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan subjek penelitian) (Sutedi, 2009: 164). Seperti yang dikatakan Faisal dalam Sutedi (Sutedi, 2009: 164) bahwa teknik angket ini dilakukan dengan cara pengumpulan datanya melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarkan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden. Angket dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pendapat mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang tingkat dua UPI terhadap penggunaan model proyek respons kreatif sebagai alat bantu dalam mata pelajaran *sakubun*.

5. Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian pada penelitian ini adalah :

- a. Studi literatur untuk memperoleh bahan-bahan yang berhubungan dengan masalah penelitian.

- b. Menentukan sampel penelitian yang akan dibagi menjadi satu kelas eksperimen saja.
- c. Memberikan *pretest* kepada kelas eksperimen.
- d. Melaksanakan treatment untuk kelas eksperimen yaitu menulis karangan bahasa Jepang dengan menggunakan model proyek respons kreatif.
- e. Memberikan *post-test* kepada kelas eksperimen untuk mengetahui perbandingan antara hasil *pretest* dan *post-test*.
- f. Menyebarkan angket kepada kelas eksperimen setelah diberikan model proyek respons kreatif.
- g. Menganalisis data.
- h. Menyusun laporan penelitian.
- i. Melaporkan hasil penelitian.

6. Teknik Pengolahan Data

Setelah data diperoleh dilanjutkan pada proses pengolahan data. Data yang diperoleh berupa hasil tes khusus dan hasil angket. Hasil tes khusus masuk pada data kuantitatif, dan hasil angket masuk pada data kualitatif. Data kuantitatif diolah dengan menggunakan *t* hitung dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menentukan *gain* (*d*) antara *pre-test* dan *post-test*.
- b. Mencari nilai rata-rata (*mean*) dari kedua variabel.
- c. Mencari jumlah kuadrat deviasi.
- d. Mencari *t* hitung
- e. Interpretasi dengan *t* table.

F. Hipotesis

Menurut Abdul Chaer (2007: 28) bahwa hipotesis berarti ‘tesis’ yang ‘hipo’, atau ‘kesimpulan yang bertaraf rendah karena kebenarannya sebagai pernyataan ilmiah belum diuji secara empiris dengan data-data empiris. Secara statistik, hipotesis merupakan pernyataan mengenai

parameter yang akan diuji kebenarannya melalui sampel statistik.

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ho : Jika model proyek respons kreatif dalam pembelajaran sakubun diterapkan maka kemampuan mengarang siswa tidak akan meningkat.

Hk : Jika model proyek respons kreatif dalam pembelajaran sakubun diterapkan maka kemampuan mengarang siswa akan meningkat.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut bab I pada penelitian ini berisi latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metodologi penelitian, hipotesis dan sistematika pembahasan. Kemudian pada bab II diuraikan landasan teori dan tinjauan tentang model pembelajaran proyek respons kreatif, serta penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian. Bab III berisikan metode penelitian yang dipakai untuk melakukan penelitian, desain penelitian, objek penelitian, populasi dan sampel, waktu dan tempat penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan dan pengolahan data, prosedur penelitian, dan pengolahan data. Selanjutnya pada bab IV berisi proses pelaksanaan penelitian yang dilakukan serta hasil penelitian yang dipaparkan melalui pengolahan atau analisis data. Sedangkan pada bab terakhir yaitu bab V, peneliti menyampaikan kesimpulan dan penelitian dan analisis data, serta berisi saran untuk penelitian sesuai dengan hasil yang telah didapatkan dalam penelitian.