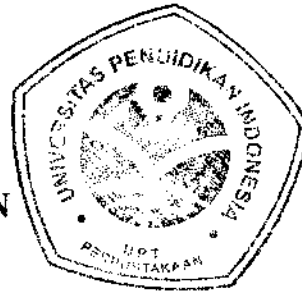


BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Masalah

Kalimat merupakan salah satu poin penting yang harus dipelajari seorang pembelajar bahasa. Maka hal ini menjadi poin *pertama* kenapa peneliti memilih untuk meneliti tentang kalimat. Dalam mempelajari bahasa pada dasarnya dimulai dari kumpulan kosakata. Dari kosakata-kosakata kemudian tersusun menjadi kalimat, baik kalimat panjang maupun pendek. Dalam kalimat tersebut pasti terdapat struktur atau yang sering disebut dengan tata bahasa. Tujuan adanya tata bahasa ini adalah agar informasi yang ingin disampaikan melalui kalimat baik lisan maupun tulisan bisa dipahami oleh lawan bicara atau pembaca. Selain itu, penguasaan kalimat dapat menggambarkan kemampuan seseorang dalam mempelajari bahasa. Menurut Silitonga (1988: 6), “Bahasa itu terdiri dari kalimat-kalimat yang tidak terbatas jumlahnya, dan pembentukannya juga tidak dapat dilakukan tanpa mengikuti aturan-aturan tertentu.” Kemudian Silitonga (1988: 6) menambahkan bahwa, “Kaidah-kaidah ini merupakan gambaran kemampuan seorang penutur bahasa.” Jadi bisa ditarik sebuah kesimpulan bahwa bahasa terbentuk dari kalimat-kalimat yang memiliki tata bahasa tertentu yang dapat menggambarkan kemampuan seorang

pembelajaran bahasa. Oleh karena itu kalimat menjadi salah satu poin penting yang harus dipelajari bagi seorang pembelajar bahasa.

Poin *kedua* adalah masih kurangnya teknik, metode, maupun media yang digunakan dalam pembelajaran kalimat. Sementara itu, dalam mempelajari kalimat-kalimat bahasa asing, masalah yang sering dihadapi oleh pembelajar bahasa, khususnya pembelajar bahasa Jepang adalah tata bahasa yang digunakan pada kalimat bahasa Jepang berbeda dengan tata bahasa dalam kalimat bahasa Indonesia. Sedangkan pembelajar yang ingin menyampaikan ataupun membaca informasi yang terdapat dalam kalimat bahasa Jepang harus bisa memahami tata bahasa yang terdapat dalam kalimat tersebut. Bagi pembelajar bahasa Jepang di SMA, tata bahasa yang dipelajari masih termasuk kategori tata bahasa sederhana. Namun tata bahasa inilah yang menjadi dasar dalam pembelajaran bahasa Jepang selanjutnya. Sementara itu mengingat banyaknya beban mata pelajaran yang diterima anak SMA, maka alangkah lebih baiknya dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Jepang ada teknik yang menarik agar siswa lebih antusias dalam mempelajarinya. Sejauh pemahaman penulis, sampai saat ini teknik yang digunakan dalam mempelajari tata bahasa dalam kalimat-kalimat bahasa Jepang masih sangat sedikit. Sementara di sisi lain sudah cukup banyak teknik yang digunakan untuk mempelajari huruf dan kosakata bahasa Jepang. Diperkuat oleh pendapat (Iskandarwassih, 2008: 6) menyatakan bahwa, “Strategi belajar dan tipe belajar merupakan bidang garapan yang kini banyak menarik minat para pengkaji bahasa ke dua.”

Oleh karena itu, penulis mencoba menawarkan sebuah teknik untuk pembelajaran kalimat dasar yang dipelajari di SMA. Teknik ini bernama teknik permainan *Hashi*. Teknik permainan *Hashi* pernah dipakai dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anita Nur Asyiah pada tahun 2010 dalam skripsinya yang berjudul “Efektivitas Teknik Permainan *Hashi* dalam Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana”. Beranjak dari hasil penelitian ini yang menyatakan bahwa teknik permainan *Hashi* efektif meningkatkan penguasaan huruf hiragana, maka penulis mencoba menerapkannya kembali dalam pembelajaran yang berbeda yaitu dalam pembelajaran kalimat bahasa Jepang.

Poin *ketiga* yang menjadi latar belakang adalah berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan cara mengajukan pertanyaan pada beberapa pengajar yang sedang/pernah mengajar di SMA, khususnya di SMA Labschool. Sebagian besar menyatakan bahwa untuk mengajar siswa SMA sekarang ini sangat dibutuhkan metode, teknik, dan media yang menarik karena metode konvensional sudah mulai tidak diminati oleh siswa. Oleh karena itu peneliti akan mencoba menerapkan teknik permainan *Hashi* dalam pembelajaran kalimat dasar bahasa Jepang pada siswa SMA Labschool kelas XI (yang sedang mempelajari bahasa Jepang).

Berdasarkan ketiga poin tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas teknik permainan *Hashi* dalam pembelajaran kalimat dasar bahasa Jepang dengan judul: “**Efektivitas**

Teknik Permainan *Hashi* dalam Pembelajaran Kalimat Dasar Bahasa Jepang.” (Eksperimen pada Siswa SMA Labschool kelas XI).

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, untuk memberikan arah yang jelas dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah melalui pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

- a) Bagaimana tingkat penguasaan kalimat dasar bahasa Jepang siswa kelas XI sesudah pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Hashi*?
- b) Apakah ada perbedaan yang signifikan pada kemampuan siswa kelas XI yang menggunakan teknik permainan *Hashi* dengan yang tidak menggunakan?
- c) Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan teknik permainan *Hashi* dalam pembelajaran kalimat dasar bahasa Jepang?

2. Batasan Masalah

Untuk lebih fokus dan terarah dalam melakukan penelitian maka penulis membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

- a) Penelitian ini hanya akan dilakukan terhadap siswa SMA Labschool kelas XI tahun ajaran 2011/2012 semester genap yang

sedang belajar bahasa Jepang dalam pembelajaran kalimat dasar bahasa Jepang.

- b) Penelitian ini hanya akan meneliti kalimat bahasa Jepang yang mengandung tata bahasa sederhana yang sedang dipelajari siswa SMA Labschool kelas XI tahun ajaran 2011/2012 semester genap.
- c) Penelitian ini hanya akan meneliti respon siswa SMA Labschool kelas XI tahun ajaran 2011/2012 semester genap yang sedang belajar bahasa Jepang terhadap teknik permainan *Hashi* yang disajikan dalam pembelajaran kalimat dasar bahasa Jepang.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah menjawab dari permasalahan yang telah dirumuskan, yaitu:

- a. Untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa kelas XI dalam penguasaan kalimat dasar bahasa Jepang sesudah pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Hashi*.
- b. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan pada kemampuan siswa kelas XI yang menggunakan teknik permainan *Hashi* dengan yang tidak menggunakan.
- c. Untuk mengetahui respon siswa kelas XI terhadap penggunaan teknik permainan *Hashi* dalam pembelajaran kalimat dasar bahasa Jepang.

2. Manfaat Penelitian

Setelah menyelesaikan penelitian ini, penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat untuk banyak pihak.

a. Manfaat secara teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberi kontribusi dalam perkembangan dunia pendidikan terutama dalam peningkatan penguasaan kalimat dasar bahasa Jepang.

b. Manfaat Secara Praktis

1) Manfaat bagi penulis

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan lebih mengenai pemanfaatan teknik permainan *Hashi* sebagai teknik yang digunakan dalam pembelajaran kalimat dasar bahasa Jepang.

2) Manfaat bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk lebih mudah dalam memahami kalimat dasar bahasa Jepang.

3) Manfaat bagi pengajar

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi bagaimana pengajar dapat memanfaatkan teknik permainan

Hashi untuk meningkatkan kemampuan penggunaan kalimat dasar bahasa Jepang bagi siswa.

4) Bagi peneliti selanjutnya

Menjadi inspirasi untuk menemukan atau mengembangkan teknik pembelajaran lain yang dapat menunjang dalam pembelajaran bahasa Jepang.

D. Definisi Operasional

1. Efektivitas

Efektivitas adalah keadaan yang menunjukkan seberapa jauh pengaruh dari apa yang direncanakan atau dilaksanakan itu terhadap hasil belajar (KBBI, 2002 : 284). Efektivitas dalam penelitian ini adalah sejauh mana keberhasilan Teknik Permainan *Hashi* dalam pembelajaran kalimat dasar bahasa Jepang pada siswa SMA Labschool kelas XI.

2. Teknik permainan *Hashi*

Hashi merupakan game puzzle logika yang mengasah otak dan sangat populer di Jepang. Permainan *Hashi* diciptakan oleh Nikoli. Nikoli adalah sebuah perusahaan game di Jepang yang spesial dalam pembuatan permainan logika. Selain mengasyikan, teknik permainan *Hashi* juga menguji logika dan kecerdasan bagi yang memainkannya. Bentuk permainan ini yaitu terdiri dari kotak yang berisi sel pulau-

pulau dan jembatan yang menghubungkannya. Pada penelitian ini, siswa akan diajak untuk menghubungkan dari pulau yang satu dengan pulau yang lain sesuai dengan peraturan sehingga seluruh pulau tidak terisolasi (semua pulau terhubung).

3. Kalimat Dasar

Kalimat adalah kumpulan kata dalam susunan tata bahasa yang mengandung informasi untuk disampaikan baik lisan maupun tulisan. Yang dimaksud dengan kalimat dasar dalam penelitian ini adalah kalimat yang mengandung pola kalimat sederhana dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA kelas XI semester genap. Dalam penelitian ini akan mengambil beberapa pola kalimat yang terdapat pada buku Sakura jilid 2. Hal ini disesuaikan dengan buku panduan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA Labschool UPI kelas XI tahun ajaran 2011/2012 semester genap.

E. Hipotesis

Nasir (1988: 182) menyatakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Maka hipotesis dari penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Hk : Teknik permainan *Hashi* efektif dalam pembelajaran kalimat dasar bahasa Jepang.

Ho : Teknik permainan *Hashi* tidak efektif dalam pembelajaran kalimat dasar bahasa Jepang.

F. Metode dan Teknik Penelitian

1. Metode Penelitian

Yang dimaksud dengan metode adalah cara kerja yang tepat dalam mencapai tujuan penelitian dan berfungsi untuk mempermudah suatu proses penelitian. Dalam penelitian ini akan diujicobakan keefektivitasan teknik permainan *Hashi* dalam pembelajaran kalimat dasar bahasa Jepang. Oleh karena itu metode yang akan dipakai dalam penelitian adalah metode eksperimen murni (*true experimental*). Dimana dalam penelitian ini akan terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

2. Teknik Penelitian

a. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dalam penelitian ini, penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Mengkaji literatur yang relevan dengan masalah dalam penelitian ini.

2) Tes

Tes diberikan kepada siswa baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol pada akhir pembelajaran yaitu *posttest*.

3) Angket

Angket diberikan kepada siswa pada kelas eksperimen untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran kalimat menggunakan teknik permainan *Hashi*.

b. Pengolahan Data

- 1) Menentukan skor tes variabel X dan variabel Y.
- 2) Mempersiapkan tabel perhitungan untuk variabel X dan Y.
- 3) Mencari mean variabel X dan variabel Y.
- 4) Mencari standar deviasi variabel X dan variabel Y.
- 5) Mencari standar error variabel X dan variabel Y.
- 6) Mencari standar error perbedaan mean variabel X dan variabel Y.
- 7) Mencari t_{hitung} .
- 8) Menginterpretasikan dengan t_{tabel} .
- 9) Mengolah hasil angket.

G. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Labchool tahun ajaran 2011/2012.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMA Labschool kelas XI IPA 2 sebanyak 15 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebanyak 15 orang sebagai kelas kontrol. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel penelitian ini adalah teknik *random*. Teknik *random* artinya bahwa penyampelan dilakukan secara acak karena populasi yang ada dianggap memiliki karakter yang sama.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam. Yaitu berupa tes dan angket. Tes akan diberikan pada akhir pembelajaran yaitu *posttest*. Tes ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa sesudah pembelajaran kalimat dasar dengan menggunakan Teknik Permainan *Hashi* maupun tanpa menggunakan Teknik Permainan *Hashi*. Sedangkan angket diberikan pada akhir pelaksanaan yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap teknik permainan *Hashi*.

I. Variabel Penelitian

X : Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan Teknik Pembelajaran *Hashi*.

Y : Hasil belajar siswa pada kelas kontrol tanpa menggunakan Teknik Permainan *Hashi*.

J. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, anggapan dasar, hipotesis, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi pembahasan secara teoritis tentang konsep teknik permainan *Hashi* dan kemampuan penguasaan kalimat dasar bahasa Jepang.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai metode penelitian yang digunakan, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, dan variabel penelitian.

BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjabaran mengenai temuan penelitian beserta pembahasannya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian.

