

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Saat ini, banyak bahasa asing selain bahasa Inggris yang dipelajari di kelas-kelas bahasa di SMU serta di beberapa institusi perguruan tinggi di Indonesia. Diantaranya adalah bahasa Jepang, bahasa Jerman, bahasa Arab, bahasa Perancis, bahasa Mandarin dan bahasa Rusia. Di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) sendiri terdapat empat bahasa asing yang bisa dipelajari, yaitu bahasa Jepang, bahasa Jerman, bahasa Arab, dan bahasa Perancis.

Di Program Pendidikan Bahasa Jepang UPI, proses pembelajaran bahasa Jepang difokuskan pada penguasaan empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan mendengar (*Choukai*), keterampilan menyimak (*Dokkai*), keterampilan berbicara (*Kaiwa*), dan keterampilan menulis (*Sakubun*). Keempat keterampilan ini sangat membantu mahasiswa agar dapat mengikuti mata kuliah lain yang menuntut penguasaan keempat aspek tersebut.

Diantara keempat keterampilan dasar itu, keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang sulit, karena membutuhkan pengetahuan tentang kosa

kata dan tata bahasa. Selain itu, kemauan dan motivasi untuk menulis juga merupakan faktor yang sangat penting dalam menulis.

Ketika proses pembelajaran berlangsung, seringkali dijumpai mahasiswa yang mengalami kesulitan sehingga dapat menghambat tercapainya tujuan yang telah direncanakan. Kesulitan-kesulitan ini sangat beragam penyebabnya, antara lain adalah tidak semua mahasiswa pernah belajar bahasa Jepang di SMA, sehingga pengetahuan awal mereka berbeda, motivasi belajar yang kurang dan masalah pribadi mahasiswa sendiri baik yang berhubungan masalah financial maupun masalah pribadi lainnya.

Selain itu, setiap mahasiswa memiliki kemampuan berbeda dalam menulis. Perbedaan tersebut dapat dikelompokkan dalam mahasiswa berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Mahasiswa yang berkemampuan tinggi biasanya ditunjukkan oleh motivasi yang tinggi dalam belajar, perhatian dan keseriusan dalam proses pembelajaran dan lain-lain. Demikian juga sebaliknya, mahasiswa yang berkemampuan rendah dapat terlihat dari kurangnya motivasi belajar, tidak adanya keseriusan, termasuk menyelesaikan tugas dan sebagainya.

Keadaan kelas yang besar dengan jumlah mahasiswa yang cukup banyak juga merupakan salah satu faktor yang dapat menghambat tujuan pembelajaran. Seringkali mahasiswa yang memiliki kemampuan rendah tidak bisa turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan tidak mampu meningkatkan prestasi belajarnya.

Banyak hal yang menjadi penyebabnya, antara lain yaitu kurangnya kesempatan yang diberikan pengajar kepada mahasiswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran karena pengajar memiliki target pembelajaran yang harus dicapai, kurangnya keberanian mahasiswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran, hanya mahasiswa yang berkemampuan lebih tinggi yang selalu diberikan kesempatan, misalnya untuk bertanya dan menyampaikan pendapat, dan bahkan faktor subjektivitas pengajar karena setiap pengajar biasanya lebih mengenal mahasiswa yang memiliki ciri tertentu, misalnya mahasiswa yang paling pandai, yang kurang pandai, yang paling bandel dan sebagainya, sehingga hanya terdapat beberapa orang saja yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Situasi-situasi seperti yang telah dijelaskan di atas menuntut adanya metode yang dapat melibatkan seluruh mahasiswa dalam proses pembelajaran agar kemampuan berbahasa khususnya kemampuan menulis bahasa Jepang meningkat serta agar suasana pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

Atas dasar tersebut, dalam pengajaran bahasa Jepang khususnya menulis, perlu dikembangkan metode yang sesuai dengan keadaan mahasiswa di kelas dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis bahasa Jepang. Salah satu upaya yang diduga dapat mengatasi permasalahan di atas adalah penerapan suatu metode yang bertujuan untuk membantu mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan menulis. Metode tersebut adalah metode *Interaktif*, dengan harapan bahwa penerapan metode tersebut dapat lebih meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk mengkaji peranan penerapan metode *Interaktif* dalam keterampilan menulis yang akan disusun dalam skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Interaktif dalam Pembelajaran Menulis Karangan dalam Bahasa Jepang. (Penelitian Eksperimen Terhadap Mahasiswa Tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia Tahun Ajaran 2009/2010).”

1.2 RUMUSAN DAN BATASAN MASALAH

Bertitik tolak dari latar belakang yang penulis kemukakan di atas, penelitian ini ada beberapa masalah yang diupayakan pemecahannya, yakni:

Secara umum, yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan menulis karangan dalam bahasa Jepang mahasiswa tingkat II yang menjadi sampel penelitian sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran dengan metode *Interaktif*?
2. Apakah efektif metode *Interaktif* digunakan dalam kemampuan menulis karangan dalam bahasa Jepang dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa?
3. Bagaimana tanggapan mahasiswa tingkat II terhadap pembelajaran menulis karangan dalam bahasa Jepang dengan menggunakan metode *Interaktif*?

Agar permasalahan lebih jelas dan tidak meluas, penulis membatasi pada hal-hal yang berkaitan dengan masalah di atas, yaitu:

1. Penelitian ini hanya akan meneliti kemampuan menulis karangan dalam bahasa Jepang mahasiswa tingkat II yang menjadi sampel penelitian sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran dengan metode *Interaktif*.
2. Penelitian ini hanya akan meneliti keefektifan metode *Interaktif* digunakan dalam kemampuan menulis karangan dalam bahasa Jepang dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Menurut Suharsimi Arikunto (1989) “ Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya suatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai. Berdasarkan pada hal tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis karangan dalam bahasa Jepang mahasiswa tingkat II yang menjadi sampel penelitian sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran dengan metode *Interaktif*.
2. Untuk mengetahui keefektifan metode *Interaktif* digunakan dalam kemampuan menulis karangan dalam bahasa Jepang dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa.

3. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa tingkat II terhadap pembelajaran menulis dalam bahasa Jepang dengan menggunakan metode *Interaktif*?

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan alternatif metode pembelajaran yang digunakan oleh pembelajar bahasa Jepang di dalam maupun di luar kelas.
2. Memberikan keterampilan baru kepada siswa tentang pembelajaran menulis karangan dalam bahasa Jepang.
3. Bagi penulis sendiri, penelitian ini bermanfaat untuk lebih meningkatkan keterampilan dalam kemampuan menulis karangan dalam bahasa Jepang

1.5 DEFINISI OPERASIONAL

Agar tidak terjadi salah pengertian antara penulis dan pembaca dalam menggunakan kosa kata yang digunakan dalam pengambilan judul, maka perlu kiranya penulis mendefinisikan kembali kosa kata tersebut, seperti berikut:

1. Penerapan

Penerapan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “proses, cara, perbuatan menerapkan, pemanfaatan.

2. Metode

Metode menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki, cara bekerja yang bersistem untuk mempermudah pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.” (Ali, Lukman, 1991: 1432)

3. Interaktif

Dalam situs internet <http://id.wikipedia.org/wiki/>, interaksi didefinisikan sebagai suatu jenis tindakan atau aksi yang terjadi sewaktu dua atau lebih objek mempengaruhi atau memiliki efek satu sama lain.

4. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. (Usman, 2000: 4)

5. Menulis

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia cetakan ke-3, tertulis bahwa makna kata menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan.

6. Karangan

Karangan adalah tulisan yang pada hakikatnya kumpulan dari beberapa paragraf yang tersusun dengan sistematis, koheren, unity, ada bagian utama pengantar, isi dan penutup,

Dengan mengacu pada definisi dari kosa kata yang digunakan dalam judul, maka fokus penelitian menjadi dua bagian, yaitu:

1. Penerapan Metode *Interaktif*

Maksud penerapan disini adalah untuk mengetahui sejauh mana kegunaan atau manfaat suatu cara untuk mengatasi suatu masalah.

2. Menulis karangan

Maksud menulis karangan disini adalah menulis karangan dalam bahasa Jepang sesuai dengan kemampuan mahasiswa tingkat II.