

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Lie (2010:12) Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang memperlakukan pembelajar sebagai kreator pengetahuan bukan hanya menerima saja pengetahuan yang diberikan guru secara pasif tetapi juga membuat pembelajar mampu berperan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, banyak penelitian menunjukkan bahwa pengajaran oleh rekan sebaya (*peer teaching*) lebih efektif daripada pengajaran oleh guru. Dan salah satu metode yang mengedepankan keaktifan siswa adalah metode pembelajaran *cooperative learning* yang dikembangkan oleh Spencer kagan.

Cooperative learning adalah metode yang dapat membantu pembelajar dalam mengembangkan kemampuan komunikasi, termasuk kemampuan bahasa lisan maupun tulisan. Pembelajar dapat berinteraksi dengan pembelajar lainnya dan berlatih kemampuan lisan maupun tulisan mereka. Bisa juga sebagai sarana untuk tukar informasi sebagai sesama teman. Dengan menggunakan pendekatan ini, pembelajar bisa lebih banyak berinteraksi dengan tulisan dan teman sebayanya. Para pembelajar membaca, menerjemahkan, dan melakukan interaksi sosial dan akan lebih memudahkan para pembelajar untuk menyerap bacaan sekaligus menerjemahkannya dengan berdiskusi dengan temannya. Beberapa peneliti menunjukkan bahwa dengan *cooperative learning* bisa juga digunakan untuk menceritakan ide, menciptakan sebuah cerita atau narasi, menjelaskan prosedur, menjelaskan cara pandang dan memunculkan argumen. Singkatnya, dengan menggunakan *cooperative learning* akan memunculkan kemungkinan para

pembelajar untuk mengungkapkan pendapat, narasi, argumen, laporan, menjelaskan bacaan dalam bahasa lisan maupun tulisan.

Cooperative learning memiliki beberapa teknik, seperti *think-pair-share*, *three step interview*, *round robin brainstorming*, *three-minute review*, *pair solo*, *circle the sage*, *partners*, *numbered heads together*, *student team achievement division*, dan *jigsaw*. Tiap teknik mempunyai keuntungan dan kekurangan, jadi pengajar dapat memilih teknik yang akan dipakai sesuai kebutuhan.

Penelitian ini berusaha meneliti efektivitas *cooperative learning* dalam memecahkan masalah *honyaku*. Saat ini, peneliti hanya akan berfokus pada teknik *jigsaw*. Resor (2008:64) menyatakan bahwa *jigsaw* adalah salah satu dari *cooperative learning* yang telah dikembangkan oleh beberapa peneliti. Para peneliti menemukan bahwa *cooperative learning* dapat meningkatkan kemampuan pembelajar di semua level, seluruh mata pelajaran, dan seluruh tipe pembelajar. Dalam *jigsaw* kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 orang. Tiap kelompok bertanggung jawab untuk sebuah pengetahuan khusus yang spesifik yang akan mereka diskusikan dengan teman kelas yang lainnya. *Jigsaw* kemungkinan dapat dijadikan sarana untuk mengungkapkan pendapat mereka tentang materi yang di ajarkan.

Honyaku adalah salah satu mata kuliah wajib yang diambil oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang tingkat 2 dan di pelajari sampai mahasiswa mencapai tingkat 4. Menurut pendapat Isuruku Asano (2001:56), *honyaku* adalah penggantian wacana atau bahasa suatu negara dengan wacana atau bahasa negara lain yang memiliki arti yang sama terutama penerjemahan pada karya tulis negara asing kedalam bahasa sendiri, atau menerjemahkan karya tulis bahasa sendiri ke dalam bahasa asing. Selanjutnya, ada juga yang menerjemahkan karya sastra bahasa dari salah satu negara menjadi bahasa negara lain yang tidak ada hubungan dengan

negara kita. Kadang-kadang, kata-kata yang khas dan sulit dimengerti diganti dengan bahasa yang umum. Menurut pengalaman penulis, mata kuliah *honyaku* merupakan hal yang relatif sulit karena merupakan kegiatan yang cukup kompleks. Karena tidak melibatkan dua bahasa, tetapi juga dua budaya, yaitu bahasa dan budaya bahasa sumber serta bahasa dan budaya bahasa sasaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan diatas, penulis akan melakukan penelitian yang berjudul *Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative learning Teknik Jigsaw dalam Pembelajaran Honyaku Terhadap Mahasiswa Tingkat 3 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Indonesia*.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar penelitian yang telah penulis sampaikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana proses pembelajaran *honyaku* dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw*?
- b. Adakah perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran *honyaku* sebelum menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *honyaku* yang menggunakan model pembelajaran *jigsaw*?
- c. Apakah pembelajaran *honyaku* dengan pendekatan *cooperative learning* teknik *jigsaw* efektif dibandingkan dengan yang tidak menggunakan pendekatan *cooperative learning* teknik *jigsaw*?
- d. Bagaimana pendapat mahasiswa terhadap pendekatan *cooperative learning* teknik *jigsaw* dalam pembelajaran *honyaku*?

A. Batasan Masalah

Dikarenakan keterbatasan penulis, maka penelitian ini hanya akan meneliti hal-hal sebagai berikut :

- a. Penelitian ini hanya menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* pada *honyaku*.
- b. Peneliti hanya akan meneliti bagaimana melaksanakan pembelajaran *honyaku* menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* teknik *jigsaw*.
- c. Peneliti hanya akan meneliti hasil belajar model pembelajaran *cooperative learning* teknik *jigsaw* dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* teknik *jigsaw* baik sebelum maupun sesudah dilakukan proses pembelajaran.
- d. Peneliti hanya akan meneliti tentang pendapat mahasiswa terhadap model pembelajaran teknik *jigsaw*.
- e. Materi *honyaku* yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi yang belum pernah diberikan sebelumnya kepada pembelajar dan disesuaikan dengan kemampuan mahasiswa tingkat 3 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Fakultas Pendidikan Indonesia.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Menurut Arikunto (1989:18), tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya suatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui cara pelaksanaan model pembelajaran *cooperative learning* teknik *jigsaw* pada pembelajaran *honyaku*.

2. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar *honyaku* mahasiswa yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* teknik *jigsaw* dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* teknik *jigsaw*.
3. Untuk mengetahui efektifitas hasil belajar *honyaku* mahasiswa yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* teknik *jigsaw* dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* teknik *jigsaw*.
4. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* teknik *jigsaw* pada mata kuliah *honyaku*.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain :

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sarana untuk menambah wawasan mengenai model pembelajaran *cooperative learning* teknik *jigsaw*.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi penelitian bahasa jepang yang diselenggarakan di Universitas Pendidikan Indonesia dan dapat dijadikan alternative dalam mempelajari bahasa jepang khususnya mata kuliah *honyaku*.
- c. Hasil penelitian ini juga diharapkan akan menjadi referensi tambahan bagi referensi-referensi lain yang sudah ada di perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia maupun perpustakaan Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi penulis, sebagai wawasan baru mengenai efektivitas model pembelajaran *cooperative learning* teknik *jigsaw* dalam mempelajari bahasa jepang sehingga dapat mengembangkan strategi dalam mengajar dimasa yang akan datang.

- b. Bagi mahasiswa, membuat pembelajaran *honyaku* lebih menyenangkan dengan model pembelajaran *cooperative learning* teknik *jigsaw* yang menekankan pada kerjasama para pembelajar dengan satu sama lain, yang dikemas semenarik mungkin untuk meningkatkan antusias siswa dalam mempelajari *honyaku*.
- c. Bagi dosen, terutama dosen mata kuliah *honyaku* dapat memberi alternatif metode pembelajaran *honyaku* di dalam kelas agar pembelajaran *honyaku* tidak terkesan monoton

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menginterpretasikan makna dari kata-kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka penulis akan menjelaskan beberapa istilah yang terdapat pada judul penelitian ini sebagai berikut :

1. Efektifitas adalah suatu keberhasilan tindakan. Hal itu sesuai dengan pengertian efektifitas dari Depdikbud (1999:250) bahwa efektifitas yaitu keberhasilan (tentang usaha, tindakan). Efektifitas dalam penelitian ini adalah keberhasilan model pembelajaran *jigsaw* dalam meningkatkan kemampuan *honyaku* pada mahasiswa tingkat 3 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Model Pembelajaran *Cooperative learning* adalah model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam sebuah kelompok kecil berkerjasama dalam tujuan-tujuan yang positif agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah.
3. Teknik *jigsaw* adalah salah satu metode pembelajaran *cooperative learning* yang complex yang mengandalkan kerja sama kelompok yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran yang mendorong siswa aktif dan

saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Menurut Kagan (1994) jigsaw adalah *cooperative learning* yang kelompoknya terdiri dari empat sampai enam orang. Tiap anggota kelompok diberikan materi yang unik untuk dipelajari dan mengajarkannya kepada anggota-anggota kelompoknya. Untuk memudahkan pemahaman teks, tiap pembelajar yang memiliki materi yang sama bekerja sama berdiskusi dalam *expert group*. Lalu setelah dari *expert group* mereka kembali ke kelompoknya semula dan pembelajar saling mengajari satu sama lain.

4. *Honyaku* dalam bahasa Indonesia artinya menerjemahkan. Menurut Suhendar (1994:8) menerjemahkan adalah suatu proses pengalihan pesan yang terdapat di dalam teks bahasa pertama atau bahasa sumber dengan padanannya di dalam bahasa kedua atau bahasa sasaran. Yang dimaksud *honyaku* dalam penelitian ini adalah salah satu mata kuliah yang ada di Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia.

Adapun aspek-aspek yang diukur dalam kegiatan pola *cooperative learning* tipe *jigsaw* ini dilihat dari proses aktivitas belajar kooperatif tipe *jigsaw* di atas pembelajaran di kelas, dimana semua aktivitas itu merupakan suatu kesatuan yang akan mencerminkan peningkatan hasil belajar dari pembelajar dalam mata kuliah *honyaku*.

E. Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang perlu dibuktikan kebenarannya melalui proses penelitian yang merupakan pedoman kerja dalam memperoleh data, cara mengolah data dan cara menarik kesimpulan (Danasmita dan Sutedi, 1996:13). Anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh

penyelidik (Surachmad, 1980 :97). Dalam penelitian ini penulis menggunakan anggapan dasar bahwa *honyaku* merupakan mata kuliah berperan penting dalam keterampilan bahasa. Sedangkan teknik *jigsaw* dapat membuat pembelajar aktif dalam bekerja sama dengan anggota kelompok dan menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam memahami isi materi yang kemudian dapat memudahkan para pembelajar untuk menerjemahkan materi yang diberikan.

F. Hipotesis

Menurut Arikunto, hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian, terbukti melalui data yang terkumpul (1998:64). Hipotesis merupakan suatu jawaban yang dianggap kemungkinan untuk menjadi jawaban yang benar (Surachmad, 1989: 68). Oleh karena itu hipotesis yang diajukan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H₁ : Tidak ada perbedaan antara hasil pembelajaran *honyaku* pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *jigsaw*.

H₀ : Ada perbedaan antara hasil pembelajaran *honyaku* pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dan kelas kontrol yang tidak model pembelajaran *jigsaw*.

G. Metode

Metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan (Sutedi, 2005:22). Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian murni, karena didalamnya terdapat kegiatan mengontrol, manipulasi dan observasi semuanya dilakukan (Sutedi, 2007:20). Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah "*The Pre-Post Test Control Group Design*" yang

bersumber pada Sugiyono (2009:112) Untuk mengadakan eksperimen dibutuhkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *jigsaw* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *jigsaw*. Variabel dalam penelitian ini adalah X dan Y, X merupakan kelas eksperimen dan Y merupakan kelas kontrol. Hal demikian dilakukan dalam penelitian ini karena penulis ingin mengetahui ada atau tidaknya penguatan dalam hal mempelajari bahasa jepang dasar yang terlihat dari perbedaan skor antara sebelum dan sesudah dilakukan eksperimen dan respon setiap siswa terhadap penerapan metode *jigsaw*. Seperti yang akan dijelaskan di tabel berikut :

Tabel 1.1
Desain Eksperimen

Sampel	<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Pos-test</i>
Kelas eksperimen	Xa	T	Xa
Kelas kontrol	Yb	O	Yb

Xa: hasil *pre-test* dari kelas eksperimen

Yb: hasil *pre-test* dari kelas kontrol

T : dengan *treatment*

O : tanpa *treatment*

Xa: hasil kelas eksperimen *post-test*

Yb: hasil kelas kontrol *post-test*

H. Populasi dan Sampel

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon pembelajar bahasa Jepang terhadap penggunaan model pembelajaran *jigsaw* sebagai media pembelajaran *honyaku*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat III pada kelas-kelas tertentu. Sedangkan sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas control dan kelas eksperimen. Kedua kelas diberikan *pre-test* dan *post-test*, tapi diberikan perlakuan yang berbeda. Teknik *jigsaw* diberikan kepada kelas eksperimen, sementara kelas control adalah kelas tradisional yang tidak diberikan perlakuan teknik *jigsaw*. Sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah masing-masing 16 Mahasiswa Tingkat 3 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Pendidikan Indonesia Universitas Pendidikan Indonesia Tahun Ajaran 2011/2011 Sampel kedua kelas ini diambil secara acak.

I. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data yang relevan, lengkap dan representatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Tes

Tes adalah alat ukur yang diberikan kepada individu untuk mendapatkan jawaban yang diharapkan baik secara tertulis, lisan maupun perbuatan. (Sudjono dan Ibrahim, 1989: 100) . Tes sebagai instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Ridwan, 2007 : 76). Tes dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pre-test* yang digunakan untuk mengukur kemampuan bahasa Jepang dasar sebelum diadakan pembelajaran dan *post-test* yang digunakan untuk mengukur kemampuan Bahasa Jepang dasar sesudah

pembelajaran. Tes ini dilakukan terhadap dua kelas yang berbeda, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

b. Angket

Angket diberikan setelah tes dilaksanakan, angket ini diberikan untuk mengetahui interpretasi siswa terhadap metode pembelajaran *cooperative learning* teknik *jigsaw*. Suherman dan Sukjaya (dalam Ratna, 2003: 28) mengemukakan bahwa angket adalah sebuah daftar pertanyaan atau pernyataan yang harus diisi oleh orang yang akan dievaluasi (responden). Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. (Ridwan, 2007 : 71). Menurut Suharsimi Arikunto (1998 : 140), angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau tentang hal-hal yang diketahui.

Angket diberikan kepada siswa yang menjadi sampel penelitian adalah untuk memperoleh informasi tentang hal-hal yang berhubungan dengan penelitian. Angket yang digunakan adalah angket tertutup. Menurut Riyanto (2001:70) Angket tertutup merupakan angket yang menghendaki jawaban pendek, atau jawabannya diberikan dengan membubuhkan tanda tertentu. Daftar pertanyaan disusun dengan disertai alternatif jawabannya, responden diminta untuk memilih salah satu jawaban atau lebih dari alternatif yang sudah disediakan..

J. Sistematika Penulisan

Hasil penelitian ini nantinya akan ditulis dalam 5 bab, yaitu bab pendahuluan, telaah kepustakaan, metode penelitian, pembahasan, dan penutup.

Pada bab pendahuluan memuat latar belakang masalah, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, anggapan dasar dan hipotesis, metode penelitian dan sistematika penelitian. Pada bab landasan teoritis memuat tentang pengertian penerjemahan, jenis penerjemahan, proses penerjemahan, pengertian *honyaku*, perbedaan *honyaku* dan *tsuyaku*, *honyaku* sebagai mata kuliah dalam pembelajaran bahasa Jepang, definisi *cooperative learning*, ciri-ciri *cooperative learning*, karakteristik *cooperative learning*, unsur-unsur *cooperative learning*, macam-macam *cooperative learning*, sejarah dan pengertian *jigsaw*, karakteristik *jigsaw*, keunggulan dan kelemahan *cooperative learning*. Pada bab metode penelitian memuat teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, populasi dan sampel, validitas dan realibilitas, instrument, rancangan eksperimen. Pada bab penelitian penulis menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan yang menjelaskan tentang temuan penelitian beserta pembahasannya. Serta yang terakhir adalah bab penutup, yang memuat kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti akan ditulis dalam bab ini.