

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di dalam kehidupan, bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk berbagai macam tujuan. Salah satu tujuan penggunaan bahasa di dalam masyarakat menurut Lindgren dalam Nababan adalah sebagai perekat masyarakat (1992:1). Perekat masyarakat yang dimaksud oleh Lindgren adalah fungsi bahasa sebagai salah satu alat untuk menyatukan masyarakat dalam berbagai kepentingan. Dengan demikian, pentingnya pendidikan berbahasa di dalam kehidupan bermasyarakat baik formal maupun informal.

Dewasa ini beragam pembelajaran bahasa gencar diterapkan di sekolah tingkat menengah agar siswa dapat memiliki kemampuan berbahasa, khususnya bahasa asing sebagai bekal tambahan bagi persiapan menghadapi dunia kerja. Beragam metode dan teknik pembelajaran bahasa banyak tersedia untuk menunjang pendidikan yang berkualitas dalam pendidikan bahasa. Dalam bidang bahasa, guru perlu menerapkan metode pembelajaran bahasa yang aktif dan menyenangkan, namun membawa manfaat bagi siswa yang mempelajarinya. Tidak hanya oleh guru, siswa pun juga ikut terlibat demi suksesnya pembelajaran bahasa tersebut. Guru diharapkan mampu berkreasi dan berinovasi dalam menciptakan pembelajaran bahasa asing yang menyenangkan namun dapat membawa perubahan baik untuk membantu menciptakan generasi muda yang berkualitas baik dari segi akademik maupun kesiapan dalam menghadapi dunia kerja.

Sebelum masuk dalam penelitian, penulis telah melakukan survei terhadap siswa di kelas X SMA Yake. Berdasarkan nilai Ujian Akhir Semester ganjil tahun ajaran 2016/2017. Dari ketiga kelas yang tersedia, di bawah ini dapat diketahui jumlah siswa yang mendapat nilai akhir (rincian nilai akhir terdapat pada lampiran) di bawah KKM (dengan standar 70) dapat dilihat berikut ini :

Tabel 1.1 Daftar perolehan nilai akhir semester

Kelas	Jumlah Siswa di bawah KKM	Jumlah siswa di atas KKM	Mean
X IIS 1	2	18	$1605/20 = 80,25$
X IIS 2	13	3	$1009/16 = 63,06$
X MIA	0	20	$1688/19 = 88,84$

Berdasarkan tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa siswa di kelas X IIS 2 sangatlah rendah dalam mencapai hasil pembelajaran bahasa Jepang bila dibandingkan dengan 2 kelas yang lain yaitu X IIS 1 dan X MIA. Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur kepada siswa di kelas X IIS 2 diketahui bahwa siswa di kelas tersebut menjawab masih belum dapat memahami pola kalimat bahasa Jepang dan membutuhkan media yang bervariasi dalam pembelajaran bahasa Jepang. Oleh karena itu, untuk meyakinkan keadaan yang telah diketahui sebelumnya, penulis melakukan penelitian awal terhadap siswa kelas X IIS 2 dengan membuat tes yang berkaitan dengan pola kalimat bahasa Jepang. Penulis memberikan soal untuk penelitian awal yang terdiri atas 3 bagian, yaitu :

- a. Membaca dan memahami kalimat sesuai polanya.
- b. Merangkai kalimat acak menjadi kalimat utuh sesuai dengan pola kalimat yang benar.
- c. Mengisi partikel yang tepat untuk bagian rumpang pada sebuah kalimat.

Setelah tes penelitian awal diberikan kepada siswa kelas X IIS 2 dengan nilai tertinggi 64 dan nilai terendah 8 (daftar nilai terlampir). Dan berdasarkan hasil jawaban angket 2 nomor pertama mengenai pembelajaran pola kalimat, 56,25% menjawab memiliki kesulitan dalam mempelajari pola kalimat dan 75% menjawab sulit untuk membuat kalimat sesuai dengan pola yang benar. Lalu penulis menemukan fakta bahwa akar masalah atas pembelajaran bahasa Jepang di kelas X IIS 2 ialah memang pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang seperti survei yang telah dilakukan melalui daftar nilai UAS dan wawancara tidak terstruktur. Solusi yang diberikan oleh penulis terhadap pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang di kelas tersebut adalah dengan menggunakan media kartu soal sebagai media untuk berlatih pola kalimat. Oleh karena itu, penulis meneliti keefektifan media pembelajaran berbasis kartu tersebut dalam mempelajari pola kalimat bahasa Jepang terhadap siswa dan guna menambah ragam media dalam pembelajaran bahasa Jepang. Pada penelitian kali ini, media kartu soal difokuskan untuk membantu siswa dalam mempermudah pembelajaran pola kalimat, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Jepang secara aktif, menyenangkan serta tidak monoton sehingga siswa mampu mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan.

Kartu Soal juga merupakan sebuah media pembelajaran berbasis kartu sebagai instrumennya. Kartu soal merupakan teknik bermain kartu yang diadaptasi dari permainan *domino* lalu dikombinasikan dengan papan alas yang terinspirasi dari permainan *yu-gi-oh* yang memiliki konsep *make a match*. Dengan jumlah pemain terdiri dari 4 orang di setiap kelompok, setiap pemain memiliki kartu jawab masing-masing. Kartu yang dipegang oleh pemain adalah kartu pasangan yang harus dipasangkan sesuai dengan *Dare Card*. Kartu-kartu yang disebut dengan *Dare Card* terdiri atas soal, kartu pion yang bisa menjadi *reward* maupun *punishment*. Teknis permainan ini membutuhkan waktu sekitar 20 – 40 menit. Sebelum menggunakan kartu soal, seperti biasa, penulis menyampaikan materi pembelajaran. Lalu pengaplikasian dalam menjawab latihan yang berbeda yaitu dengan menggunakan teknik bermain kartu soal. Sedangkan dalam aplikasi kartu soal, siswa berperan sendiri dalam menentukan jawabannya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penulis bermaksud untuk meneliti tentang efektivitas media kartu soal dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang tingkat SMA yang akan disajikan dalam bentuk skripsi dengan judul “*Efektivitas Media Kartu Soal Dalam Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang di kelas X*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya pemahaman siswa dalam memahami pola kalimat bahasa Jepang.
2. Siswa membutuhkan variasi metode dan media pembelajaran dalam meningkatkan minat dan motivasi dalam bahasa Jepang.
3. Siswa yang tidak memiliki motivasi dalam belajar akan berdampak melakukan hal lain di saat pembelajaran sedang berlangsung sehingga prosedur pembelajaran tidak diikuti sepenuhnya oleh siswa.
4. Hasil pembelajaran siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang masih belum dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan juga belum dapat mencapai ketuntasan KKM.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud, dalam skripsi ini penulis membatasinya pada ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X IIS 2 SMA Yake dalam mata pelajaran bahasa Jepang.
2. Pembelajaran bahasa Jepang yang dimaksud adalah pembelajaran bahasa Jepang yang ada di dalam buku Sakura terbitan *The Japan Foundation*
3. Pola Kalimat yang dimaksud adalah pola kalimat yang ada pada buku Sakura terbitan *The Japan Foundation* bagian :
 - a. Bab 8 Toire wa doko desu ka.
 - b. Bab 9 Doni san wa doko ni imasu ka.

- c. Bab 11 *Tesuto wa nan youbi desu ka.*
- d. Bab 14 *Nihon-go no jyugyou wa dou desu ka.*

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembahasan masalah yang telah dipaparkan penulis, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah efektivitas media kartu soal dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang di kelas X ?
2. Bagaimanakah kekurangan dan kelebihan pada media kartu soal?
3. Bagaimanakah tanggapan siswa kelas X terhadap media kartu soal dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang?

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penulis meneliti permasalahan bahasa Jepang di SMA YAKE dan menemukan kartu soal sebagai sarana solusi. Apabila hasilnya efektif maka media kartu soal dapat menjadi kontribusi bagi khazanah keilmuan dalam mempelajari bahasa Jepang.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi guru

Hasil penelitian diharapkan efektif sehingga guru tidak perlu khawatir siswanya akan mengerjakan hal lain di luar kegiatan pembelajaran saat

kelas sedang berlangsung karena permainan ini memiliki misi dan instruksi yang jelas sehingga siswa akan berusaha untuk mengikuti prosedur pembelajaran seutuhnya. Serta dapat menambah referensi model pembelajaran bagi khazanah keilmuan dalam bidang bahasa Jepang.

b. Bagi siswa.

Dengan bentuk permainan umpan balik dalam media kartu ini, tentunya mempermudah siswa secara daya visual dan kinestetik. Visual dengan kartu soal yang menjadi instrumen pembelajaran, kinestetik dengan kegiatan siswa yang dituntut aktif dalam memasang kartu yang dimiliki (kartu jawab) dengan kartu soal yang muncul sebagai *dare card* yang di dalamnya terdapat perintah soal ataupun bonus bagi setiap pemain yang mendapatkannya serta dapat meningkatkan komunikasi yang baik dalam pertemanan antar teman sekelas karena teknik permainan ini dibentuk perkelompok kecil.