

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ketika mempelajari suatu bahasa, siswa harus mempelajari serangkaian tahap pembelajaran. Tahapan pembelajaran tersebut diantaranya mempelajari kosakata, tata bahasa, hingga bentuk tatanan huruf apabila bahasa yang sedang dipelajari memiliki bentuk tatanan huruf yang berbeda, salah satunya adalah bahasa Jepang. Sebagaimana biasanya saat pertama kali siswa belajar bahasa Jepang, para siswa mengalami banyak kesulitan. Bahasa Jepang adalah bahasa yang memiliki karakteristik dan memiliki banyak perbedaan dengan bahasa Indonesia. Bahasa Jepang juga memiliki karakteristik yang sangat khas dalam huruf, kosakata dan susunan dalam kalimat. Dalam berbahasa untuk mewakili suatu kegiatan yang dilakukan, seseorang menggunakan kata kerja untuk menggambarkan kegiatan tersebut. Kata kerja bahasa Jepang memiliki golongan dan banyak sekali jumlahnya, oleh karena itu wajar apabila dalam pembelajaran bahasa Jepang, siswa sering kesulitan untuk menghapalnya.

Kata kerja merupakan bagian dari kosakata dan salah satu unsur penting dalam bahasa, karena penggunaannya tidak pernah lepas disetiap komunikasi. Menurut Jeremy Harmer (1991), menganalogkan jika bahasa

itu merupakan sebatang tubuh, pola kalimat atau *structure* merupakan tulang yang membentuk rangka, sedangkan kosakata atau *vocabulary* dan kata kerja *verb* merupakan daging yang membuat tubuh mempunyai bentuk. Dengan demikian seseorang tidak akan dapat berkomunikasi dengan baik dalam bahasa sasaran jika penguasaan kosakata dan kata kerjanya tidak memadai. Kata kerja dalam bahasa Jepang berbeda dengan kata kerja bahasa Indonesia. Kata kerja pada bahasa Jepang memiliki jenis-jenis. Menurut Dedi Sutedi (2003: 27), jenis kata kerja bahasa Jepang antara lain golongan kata kerja satu (五段動詞), golongan kata kerja dua (一段動詞) dan golongan kata kerja tiga (変格動詞). Ketiga golongan tersebut memiliki perubahan sesuai dengan tata bahasa yang diinginkan. Sedangkan bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu tidak memiliki jenis kata kerja, sehingga hal tersebut dapat mempersulit siswa.

Tujuan pembelajaran bahasa Jepang di SMAN 30 Jakarta pusat yaitu agar siswa dapat menguasai bahasa Jepang baik dari segi kosakata dan juga tata bahasa dengan baik. Serta diharapkan proses pembelajaran berjalan maksimal dan tujuan pembelajaran tercapai. Namun, pada kenyataannya kondisi pembelajaran di SMA Negeri 30 Jakarta terlihat kurang kondusif untuk kegiatan belajar mengajar karena dipengaruhi oleh kondisi kelas siswa yang kurang aktif. Kondisi kelas yang terdiri dari 46 orang siswa siswi kelas X dalam satu kelas, berasal dari tiga kelas yang berbeda dan menjadi satu kelas dalam *moving class*. Kondisi kelas yang melebihi kapasitas, dapat mempengaruhi proses pembelajaran dalam hal

kekompakkan, kerjasama maupun keaktifan siswa. Hal tersebut menyebabkan proses eksplorasi ilmu kurang berjalan maksimal, dan pembelajaran berlangsung kaku. Sehingga hasil belajar pada saat ujian tengah semester belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Ditambah lagi kegiatan belajar mengajar berlangsung pada jam terakhir, membuat kondisi fisik dan psikologis siswa turut mempengaruhi kondisi pembelajaran dalam kelas. Menurut Sadtono (1999: 114), dalam menyajikan materi, apabila seorang pengajar kurang sistematis, dan kurang dapat mengaktifkan gerak psikomotorik siswa, akan dapat melemahkan motivasi para siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, sehingga mereka merasa jenuh dan cenderung memiliki rasa malas menerima pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Hasibuan (1984:64) yang mengatakan bahwa penyajian kegiatan belajar yang monoton saja akan mengakibatkan perhatian dan motivasi akan menurun, untuk itu diperlukan adanya variasi dalam penyajian materi pelajaran.

Terkait dengan upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, maka salah satu kompetensi yang perlu dimiliki oleh seorang pengajar adalah menerapkan komunikasi nonverbal di dalam kelas. Hal ini dirasa mampu membuat kondisi yang kaku menjadi lebih luwes dan mengaktifkan siswa siswi dalam belajar serta menimbulkan *enjoyable learning* dalam pembelajaran suatu bahasa. Dave Meier, dalam *The Accelerated Learning Handbook*, mengatakan bahwa kata *fun* (menyenangkan) berarti membuat suasana belajar dalam keadaan gembira. Kegembiraan yang

dimaksud ialah bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh warga belajar, pemahaman materi dan hasil (nilai) yang membanggakan bagi diri siswa tersebut. Kondisi inilah yang dimaksud *enjoyable learning* (pembelajaran yang menyenangkan). Oleh karena itu, proses pembelajaran bahasa yang menekankan penciptaan suasana dan komunikasi yang hangat, kondusif serta bersahabat yang mendorong setiap siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dirasa dapat menimbulkan dampak positif terhadap hasil pembelajaran.

Penulis melihat bahwa guru butuh suatu teknik pembelajaran yang bisa membangkitkan semangat siswa dan memancing kekompakan siswa tidak hanya komunikasi secara individu guru, siswa satu dan lainnya, tetapi komunikasi menyeluruh pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas. Penggunaan suatu cara baru juga dapat sekaligus memperbaiki komunikasi antar siswa yang terlihat berkelompok menjadi berbaur satu dengan lainnya dan dapat mengembangkan pembelajaran di kelas menjadi aktif dan suasana yang ditimbulkan menjadi menyenangkan.

Jika dahulu sentral pembelajaran klasikal adalah hanya kegiatan siswa di dalam kelas, maka sekarang telah dikembangkan pembelajaran pengajaran bahasa melalui pendekatan dan cara belajar yang lebih berpusat pada siswa. Dengan demikian, muncullah berbagai macam metodologi pengajaran bahasa. Oleh karenanya, berangkat dari permasalahan di atas, penulis berpendapat bahwa pengajaran bahasa Jepang khususnya pengajaran kata kerja kepada siswa memerlukan adanya tambahan inovasi

baru untuk meningkatkan suasana belajar dan komunikasi yang menyenangkan, sehingga secara otomatis dapat membangkitkan minat siswa dan hasil belajar siswa menjadi meningkat dengan sendirinya. Dengan kata lain, pengajaran ini mengarah pada satu konsep pembelajaran yang komunikatif menarik dan menyenangkan.

Gesture merupakan bentuk komunikasi nonverbal. Dengan tujuan ingin menyatukan komunikasi nonverbal dengan verbal. Dengan kata lain, *gesture* membantu penyerapan informasi yang didapat dari komunikasi verbal. *Gesture* merupakan proses pertukaran pikiran dan gagasan dimana pesan yang disampaikan dapat berupa isyarat, ekspresi wajah, pandangan mata, sentuhan, artifak (lambang yang digunakan), diam, waktu, suara, serta postur dan gerakan tubuh. Tubuh memiliki sinyal bahasa yang memiliki tujuan dalam berkomunikasi. Manusia akan menjaga keduanya dalam pikiran. Bahasa tubuh dipercayai sangat penting dalam melancarkan efektifitas komunikasi. Mark L. Knapp (dalam Jalaludin, 1994), menyebut lima fungsi pesan nonverbal yang dihubungkan dengan pesan verbal antara lain:

1. Repetisi, yaitu mengulang kembali gagasan yang sudah disajikan secara verbal. Misalnya setelah mengatakan penolakan saya, saya menggelengkan kepala.
2. Substitusi, yaitu menggantikan lambang-lambang verbal. Misalnya tanpa sepatah katapun kita berkata, kita menunjukkan persetujuan dengan mengangguk-anggukkan kepala.

3. Kontradiksi, menolak pesan verbal atau memberi makna yang lain terhadap pesan verbal. Misalnya anda 'memuji' prestasi teman dengan mencibirkan bibir, seraya berkata "Hebat, kau memang hebat."
4. Komplemen, yaitu melengkapi dan memperkaya makna pesan nonverbal. Misalnya, air muka anda menunjukkan tingkat penderitaan yang tidak terungkap dengan kata-kata.
5. Aksentuasi, yaitu menegaskan pesan verbal atau menggarisbawahinya. Misalnya, anda mengungkapkan betapa jengkelnya anda dengan memukul meja.

Seperti yang telah tertuang di atas, jika dalam suatu pembelajaran menggabungkan komunikasi verbal dan nonverbal, keduanya bisa saling melengkapi. Proses belajar mengajar dapat disampaikan secara lebih menarik melalui metode pembelajaran yang baik dengan memadukan teknik permainan sederhana maupun dengan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, teknik permainan dirasa mampu menarik minat dan mengaktifkan semua siswa dalam proses belajar mengajar bahasa Jepang. Hal ini berarti bahwa siswa selain mendapatkan suatu keterampilan juga mendapatkan kegembiraan. Oleh karena itu, penulis berpendapat bahwa pengajaran bahasa menggunakan teknik permainan dengan komunikasi nonverbal yaitu *gesture* (bahasa tubuh) bisa dijadikan salah satu cara alternatif dalam pengajaran bahasa Jepang mengenai kata kerja.

Dengan dilatarbelakangi masalah yang telah diungkap di atas, penulis ingin membuktikan suatu teknik pengajaran yang dapat lebih mengaktifkan siswa melalui judul Pengaruh penggunaan *Teknik Permainan Gesture* dalam meningkatkan hasil belajar kata kerja, di SMA Negeri 30 Jakarta Pusat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa/siswi SMA Negeri 30 Jakarta Pusat pada soal bagian kata kerja dan menyusun kalimat saat ujian tengah semester belum memuaskan.
2. Kondisi pembelajaran yang kurang kondusif dan komunikasi secara aktif kurang terjalin dengan maksimal.
3. Banyaknya faktor penghambat proses pembelajaran kata kerja bahasa Jepang.
4. Apakah Teknik Permainan *Gesture* dapat merangsang siswa lebih termotivasi untuk memperkaya perbendaharaan kata kerja bahasa Jepang?
5. Bagaimanakah pengaruh penggunaan Teknik Permainan *Gesture* terhadap hasil belajar kata kerja bahasa Jepang bagi siswa kelas X SMA Negeri 30 Jakarta Pusat.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas serta agar tidak terjadi perluasan masalah, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti pada hasil belajar kata kerja bahasa Jepang siswa kelas X SMA Negeri 30 Jakarta Pusat setelah belajar dengan menggunakan teknik permainan *gesture*. Selain itu, penulis juga membatasi ruang lingkup materi dari penelitian ini yaitu materi yang ada pada tema “kegiatan di sekolah, dan aktivitas *kazoku*.”

D. Perumusan Masalah

Dari latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah tersebut maka dapat dirumuskan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengaruh penggunaan teknik permainan *gesture* terhadap hasil belajar kata kerja bahasa Jepang yang berhubungan dengan kegiatan di sekolah dan aktivitas *kazoku* bagi siswa kelas X SMA Negeri 30 Jakarta Pusat.
2. Bagaimana proses pembelajaran teknik permainan *gesture* terhadap pembelajaran kata kerja bahasa Jepang bagi siswa kelas X SMA Negeri 30 Jakarta Pusat?
3. Bagaimana pendapat siswa tentang penggunaan teknik permainan *gesture* terhadap hasil belajar kata kerja bahasa Jepang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan teknik permainan *gesture* terhadap hasil belajar kata kerja bahasa Jepang.
2. Untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran teknik permainan *gesture* terhadap pembelajaran kata kerja bahasa Jepang bagi siswa kelas X SMA Negeri 30 Jakarta Pusat.
3. Untuk mengetahui pendapat siswa tentang penggunaan teknik permainan *gesture* di dalam pembelajaran kata kerja.

F. Waktu dan Tempat

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 1bulan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap yaitu bulan Mei 2013. Waktu pengambilan data disesuaikan dengan kalender pembelajaran di sekolah, dengan penelitian pendahuluan di bulan April 2013. Kegiatan perlakuan di kelas dilakukan satu minggu sekali sebanyak empat pertemuan.

2. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMAN 30 Jakarta Pusat yang berada di Jalan Jend. Ahmad Yani, Cempaka Putih Timur, Jakarta Pusat.

G. Manfaat Penelitian

Dari penelitian tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, yaitu menambah wawasan dalam menerapkan teknik permainan *gesture* dalam penguasaan kata kerja bahasa Jepang, serta mengetahui tingkat keberhasilan dalam penerapan teknik tersebut.
2. Bagi pengajar, sebagai informasi dan sebagai bahan referensi bagi para pengajar bahasa Jepang untuk menyajikan dan mengajarkan kata kerja di setiap materi bahasa Jepang, serta dapat membantu meningkatkan pembelajaran kata kerja dimasa datang.
3. Bagi Siswa-siswi kelas X SMA Negeri 30 Jakarta Pusat yaitu
 - a. Dari hasil penelitian ini diharapkan para siswa mudah mempelajari kata kerja bahasa Jepang, khususnya yang berhubungan dengan kegiatan di sekolah dan aktivitas keluarga, sehingga mampu meningkatkan penguasaan kata kerja bahasa Jepang, dan hasil belajar mencapai hasil yang maksimal.
 - b. Meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran bahasa Jepang.
 - c. Mempelajari kata kerja bahasa Jepang dengan cara yang menarik dan menciptakan kegembiraan.