

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Menulis merupakan kegiatan menuangkan suatu ide ke dalam sebuah tulisan, kemampuan menulis ini perlu diasah dari tingkat dasar dalam proses belajar. Menulis karangan sederhana adalah kegiatan menulis karangan pendek yang memuat kosakata, pola kalimat, dan ungkapan yang telah dipelajari.

Menulis karangan sederhana berupa kegiatan yang dapat membuat pembelajar mengasah ilmu yang telah dimiliki selama pembelajaran. Dengan menerapkan kemahiran menulis karangan sederhana dapat menggali potensi diri dan mengembangkan pengalaman yang telah dipelajari oleh seorang pembelajar. Kemampuan yang minim tentang huruf, penggunaan kata dan pola kalimat yang benar, hal ini merupakan faktor penghambat dalam menulis karangan sederhana. Untuk memecahkan permasalahan ini diperlukan suatu usaha peninjauan ulang strategi dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan menulis karangan sederhana. Kegiatan siswa aktif dalam menulis ini perlu mendapatkan perhatian yang optimal agar dapat memenuhi target pembelajaran.

Sebelum mengadakan eksperimen dalam penelitian ini, dilakukan pengamatan sebanyak dua kali pada awal september. Berdasarkan pengamatan melalui hasil kerja siswa yang berupa menulis karangan sederhana yang telah dilakukan di sekolah SMA Negeri 1 Tajur Halang Bogor, siswa mengalami kendala seperti kesulitan mengaplikasikan Bahasa Jepang ke dalam sebuah tulisan, dikarenakan kurangnya latihan serta tidak diadakannya latihan khusus menulis dalam pelajaran.

Penelitian awal yang dilakukan pada siswa yang berjumlah 40 anak membuktikan bahwa anak kesulitan dalam menulis karangan sederhana. Hasil data menulis karangan sederhana yang diperoleh berdasarkan penggunaan pola kalimat ada 5 orang anak memiliki ketepatan dalam penggunaan pola kalimat, sedangkan 35 anak mengalami kesulitan dalam penggunaannya. Dinilai dari kemampuan menghafal kosakata, semua siswa memiliki kemahiran dalam penggunaan kosakata, dari 40 anak, hanya 8 orang anak yang salah dalam menuliskan kosakata yang tepat. Kemudian dilihat dari kemampuan menulis hiragana, siswa tidak mahir dalam penulisannya, sehingga membutuhkan banyak waktu bagi siswa untuk menuliskan ke dalam sebuah kalimat. Selain itu, siswa saling bertanya dengan teman mengenai hal apa yang akan ditulis. Hal tersebut membuat siswa kehabisan waktu untuk menulis. Sementara itu, penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran di

sekolah tersebut kurang membantu siswa untuk lebih mudah melakukan kegiatan menulis karangan sederhana.

Menurut Wagiran (2006:3) kurikulum berbasis kompetensi menempatkan pengajar atau dosen sebagai fasilitator yang harus bertindak aktif memotivasi siswa agar aktif dalam mengkonstruksi pengetahuannya. Dari penjelasan tersebut memiliki arti pengajar berperan sebagai pengelola pembelajaran agar menjadi pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, serta melibatkan siswa secara aktif.

Suparno dalam Wagiran (2006:11) menyatakan pernyataan sebagai berikut,

Pengetahuan dapat dibentuk secara pribadi. Semua hal lain termasuk pelajaran dan arahan guru hanya merupakan bahan yang harus diolah dan dirumuskan oleh siswa sendiri. Tanpa siswa sendiri aktif mengolah, mempelajari dan mencerna ia tidak akan menjadi tahu. Dalam pengertian ini, pendidikan atau pengajaran harus membantu siswa aktif belajar sendiri.

Silberman (1996:IX) mengungkapkan, “*when learning is active, student do must of the work*” (ketika pembelajaran aktif, siswa yang harus bekerja). Melalui penjelasan-penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran yang aktif, siswa diharuskan untuk melakukan suatu kegiatan sebagai pembuktian bahwa siswa telah mengerti inti pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran merupakan syarat mutlak untuk mencapai hasil

belajar yang optimal. Dalam proses pembelajaran aktif mereka dituntut untuk lebih banyak belajar secara mandiri.

Upaya meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran aktif merupakan suatu upaya mengembangkan kemampuan siswa belajar mandiri. Kegiatan belajar yang menyebabkan siswa belajar secara aktif dalam proses pembelajaran aktif, diharapkan menjadi bekal siswa untuk dapat melakukan kegiatan belajar mandiri diluar proses pembelajaran aktif di sekolah tersebut.

Nuha (2006:48-49) mengungkapkan bahwa menulis merupakan totalitas kemauan, kemampuan, dan merupakan ekspresi diri. Oleh karena itu, keahlian seseorang dapat dikembangkan secara efektif melalui kegiatan menulis. Strategi yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan sederhana yaitu dengan menggunakan strategi *Active Learning*. Penggunaan strategi *Active Learning* dirasa sesuai untuk mengaktifkan proses pembelajaran siswa dalam menulis karangan sederhana. Strategi *Active Learning* melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajar dan para pengajar hanya sebagai mediator.

Silberman (1996:16) memaparkan di dalam strategi *Active Learning*, pada saat proses pembelajaran, ada tiga target untuk dicapai salah satunya yaitu : *On-the-spot-assessment: Learn about the attitudes, knowledge, and*

*experience of the students.* ( sebuah penilaian tersebut mencerminkan: belajar mengenai sikap, pengetahuan dan pengalaman siswa ). Pada poin tersebut, Silberman mengelompokkan menulis sebagai kegiatan aktif siswa. Silberman mengungkapkan, “*writing allows student to reflect on experiences they have had.*” (menulis membantu siswa agar dapat merefleksikan pengalaman yang telah mereka miliki). Dapat disimpulkan bahwa dengan menulis, siswa dapat dengan aktif menuliskan berbagai pengalaman yang mereka miliki.

Strategi *Active Learning* yang dilakukan dengan menggunakan media *slide show* berupa kumpulan beberapa gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran, yang akan ditunjukkan oleh guru kepada siswa. Diharapkan dengan menulis karangan sederhana dapat membantu pembelajaran Bahasa Jepang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dapat disimpulkan bahwa diperlukannya suatu strategi yang akan diterapkan dalam pengajaran Bahasa Jepang khususnya pada kegiatan menulis karangan sederhana. Mengenai kegiatan menulis ini, dibutuhkan keaktifan siswa dalam mengembangkan cerita, dengan demikian strategi yang dirasa sesuai adalah strategi *Active Learning*. Pemilihan strategi *Active Learning* diharapkan dapat membantu agar siswa menjadi lebih aktif.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan observasi awal dapat diketahui kurangnya kemampuan menulis karangan sederhana dalam pelajaran Bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMA N 1 Tajur Halang Bogor.
2. Kegiatan menulis karangan sederhana dalam Bahasa Jepang jarang dilakukan.
3. Penggunaan media di dalam pembelajaran, tidak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jepang.
4. Siswa kurang diberi kesempatan untuk mengembangkan dan menuangkan idenya sendiri melalui kegiatan menulis karangan sederhana dalam Bahasa Jepang.

## **C. Pembatasan Masalah**

Media yang digunakan di sekolah SMA N 1 Tajur Halang Bogor sebelum diadakan eksperimen adalah pembelajaran dengan menggunakan *white board*, dengan hasil pembelajaran yang kurang maksimal, seperti yang disebutkan dalam identifikasi masalah bahwa kurangnya kemampuan menulis

karangan sederhana. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan pembelajar dalam menulis karangan sederhana dapat digunakan media pendukung lainnya seperti komik, radio dan *slide show*. Pada penelitian ini dibatasi pada penggunaan media *slide show* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam menulis karangan sederhana pada siswa SMA N 1 Tajur Halang Bogor.

#### **D. Perumusan Masalah**

Dilihat dari latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah hasil menulis karangan sederhana siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tajur Halang Bogor sebelum dan sesudah menggunakan media *slide show*?
2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media *slide show* untuk membuat keaktifan siswa dalam menulis karangan sederhana?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimanakah hasil menulis karangan sederhana siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tajur Halang Bogor sebelum dan sesudah menggunakan media *slide show*.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *slide show* untuk membuat keaktifan siswa dalam menulis karangan sederhana.

## **F. Lingkup Penelitian**

1. Ruang lingkup materi

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi pelajaran kelas II dalam buku sakura II terbitan Japan Foundation dan PGMP.

2. Ruang lingkup subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA N 1 Tajur Halang Bogor yang berjumlah 42 siswa. Penggunaan kelas dilakukan di kelas XI IPS 2 dan XI IPS 3.

## **G. Waktu dan Tempat**

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2012/2013. Dilaksanakan selama 1 bulan mulai dari tanggal 12 September sampai 3 oktober sebanyak empat kali pertemuan.

## 2. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas XI IPS 3 SMA N 1 Tajur Halang Bogor.

## **H. Kegunaan Hasil Penelitian**

### 1. Kegunaan Teoritis

Diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah di dalam pengajaran Bahasa Jepang, sebagai bahan evaluasi dan masukan bagi para pendidik Bahasa Jepang.

### 2. Kegunaan Praktis

#### a. Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk memotivasi siswa dalam menulis karangan sederhana dengan menggunakan Bahasa Jepang dan diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran

sehingga terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap apa yang dipelajari, serta meningkatkan hasil belajar.

b. Peneliti

Mendapat gambaran mengenai bagaimana cara untuk mengatur ketepatan dalam menentukan pengajaran menulis karangan sederhana dalam Bahasa Jepang.

c. Guru Mata Pelajaran

Diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk guru mata pelajaran Bahasa Jepang agar dapat mengetahui kesulitan siswa dalam menulis karangan sederhana dengan menggunakan Bahasa Jepang dan hasil penelitian menjadi strategi bagi guru dalam menyelenggarakan proses pembelajaran secara efektif.

## **I. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian mempunyai fungsi memberikan jawaban sementara terhadap rumusan masalah.

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan di atas, hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran dalam menulis karangan sederhana dalam Bahasa Jepang dengan menggunakan media *slide show* memberikan hasil yang positif dalam mata pelajaran Bahasa Jepang (Hk).
2. Pembelajaran dalam menulis karangan sederhana dalam Bahasa Jepang dengan menggunakan media *slide show* tidak memberikan hasil yang positif dalam mata pelajaran Bahasa Jepang (Ho).