

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran bahasa dapat diartikan sebagai proses pemerolehan bahasa pertama yang dilanjutkan dengan proses pemerolehan bahasa kedua, hal tersebut sesuai yang dikatakan oleh Iskandarwassid (2008:77) yang menyatakan bahwa istilah pembelajaran bahasa atas keyakinan bahwa bahasa kedua dapat dikuasai hanya dengan proses belajar, dengan cara sengaja dan sadar. Sesuai yang dikemukakan oleh Wibowo (2009:3) bahwa bahasa adalah suatu sistem simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap yang dipakai sebagai alat komunikasi oleh sekelompok orang untuk melahirkan perasaan dan pikiran.

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang paling banyak dipelajari oleh masyarakat Indonesia. Dapat dilihat juga dari jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia pada tahun 2006 mengalami peningkatan lebih dari 3 kali lipat dibandingkan pada tahun 2003 menjadi 272.719 orang (<http://japan05.multipy.com/journal/item/63>). Ditambah dengan banyaknya Universitas yang memiliki Jurusan Bahasa Jepang, yang berjumlah 59 perguruan tinggi. Data tersebut, sesuai dengan daftar program studi Bahasa dan Sastra Jepang atau pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia yang bersumber dari evaluasi yang dilaksanakan oleh DIKTI pada tahun 2007.

Jumlah pembelajar bahasa Jepang mengalami peningkatan setiap tahunnya. Namun tidak dapat dipungkiri timbulnya kesulitan-kesulitan dalam kegiatan pembelajaran menjadi masalah bagi pembelajar bahasa Jepang. Perbedaan bahasa Jepang dengan bahasa Indonesia menjadi salah satu kesulitan yang mendasar bagi pembelajar.

Bahasa Jepang memiliki beberapa karakteristik yang membedakan dengan bahasa lain, diantaranya adalah memiliki 4 jenis huruf (*kanji*, *hiragana*, *katakana*, *romaji*), memiliki partikel, perbedaan susunan struktur kalimat S-K-O-P (Subjek-keterangan-Objek-Predikat). Diungkapkan pada salah satu website tentang pendidikan bahwa struktur kalimat merupakan susunan kata dalam bahasa baik bentuk lisan ataupun tulisan yang mengungkapkan pikiran yang utuh. Susunan struktur kalimat bahasa Indonesia dan bahasa Jepang. Perbedaan struktur kalimat dapat dilihat dari contoh kalimat berikut :

<u>わたしは</u> <u>教室で</u> <u>まんがを</u> <u>よみます</u>			
S	K	O	P
<u>Saya</u> <u>membaca</u> <u>komik</u> <u>di kelas</u>			
S	P	O	K

(Bahasa-Jepang.com/tatabahasa/bunkei/28-struktur-kalimat)

Perbedaan struktur kalimat antara bahasa Jepang dengan bahasa Indonesia dapat menimbulkan kesulitan dalam proses pemerolehan bahasa Jepang sebagai bahasa kedua. Seperti yang diungkapkan oleh Iskandarwassid dan Suhendar (2008:

89) bahwa jika struktur kedua bahasa tersebut memiliki perbedaan, maka peserta didik akan mengalami kesulitan di dalam memperoleh bahasa yang sedang dipelajarinya. Kemudian diperkuat oleh Ellis dalam Iskandarwassid (2009:60) yang menyatakan bahwa bahasa pertama atau bahasa yang diperoleh sebelumnya, berpengaruh terhadap proses penguasaan bahasa kedua peserta didik.

Struktur kalimat merupakan salah satu bagian penting yang harus dipelajari, agar dapat membantu menguasai bahasa Jepang. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh (chaer:1994:34) menyatakan bahwa tata bahasa memang dikembangkan untuk membantu pembelajar memahami bahasa. Berdasarkan pengalaman penulis sewaktu mengikuti PPL (Program Pengalaman Lapangan), banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami struktur kalimat bahasa Jepang. Sebagian besar siswa menyebutkan bahwa struktur kalimat bahasa Jepang cukup sulit dimengerti karena adanya perbedaan susunan letak gramatikal dengan bahasa Indonesia. Metode pembelajaran struktur kalimat yang diterapkan juga dapat mempengaruhi dalam memahami struktur kalimat. Saat ini metode pembelajaran yang diterapkan yaitu metode ceramah dan melakukan pengulangan dengan metode *drill*. Untuk memberikan variasi dalam pembelajaran struktur kalimat, penulis akan menerapkan pembelajaran dengan memperbanyak latihan dengan teknik permainan.

Slameto (2003:54-71) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor psikologis yang terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan belajar. Untuk itu dibutuhkan teknik pengajaran yang

bervariasi untuk mengatasi kesulitan dalam mempelajari struktur kalimat serta menumbuhkan minat dan perhatian terhadap bahasa Jepang. Diperkuat oleh Rusman, (2010:76) yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas adalah inti penyelenggaraan pendidikan yang ditandai oleh adanya kegiatan pengelolaan kelas, penggunaan media dan sumber belajar, dan penggunaan teknik dan strategi pembelajaran. Semua tugas tersebut merupakan tugas dan tanggung jawab guru yang secara optimal dalam pelaksanaannya menuntut kemampuan guru. Oleh karena itu pengajar diharapkan dapat menerapkan teknik yang menarik dan menyenangkan agar dapat membuat siswa mudah memahami struktur kalimat dan memiliki semangat yang lebih untuk belajar bahasa Jepang

Soedarso (1989) menjelaskan bahwa dengan *scramble* siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau wacana yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan awalnya. Sementara itu Phyllis E. Huff (1988) menyatakan *scramble* yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, metode pembelajaran ini akan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Dalam permainan *scramble* siswa dilatih untuk memecahkan masalah berupa susunan struktur kalimat yang telah diacak-acak. Dengan pemberian masalah terhadap pembelajar dapat membantu proses pembelajaran, sesuai dengan teori belajar konstruktivisme dalam Trianto (2009:28) yang menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan

informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisi apabila aturan-aturan ini tidak lagi sesuai.

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas secara teoritis, selain melakukan pembahasan secara teoritis, penulis diharapkan juga dapat melakukan uji secara empiris. Oleh karena itu penulis ingin melakukan uji secara empiris untuk dijadikan sebagai pembuktian dari suatu permasalahan yang telah dibahas secara teoritis. Staton (1978:9) mengungkapkan bahwa seharusnya keberhasilan suatu program pengajaran diukur berdasarkan tingkatan perbedaan cara berfikir, merasa dan berbuat para pelajar sebelum dan sesudah memperoleh pengalaman-pengalaman belajar dalam menghadapi situasi yang serupa. Oleh karena itu penulis akan melakukan penulisan mengenai permainan *scramble* sebagai alternatif teknik pengajaran bahasa Jepang pada Sekolah Menengah Atas.

Dalam penulisan ini, penulis ingin mengkaji seberapa efektifkah penerapan teknik *scramble* tersebut terhadap pembelajaran bahasa Jepang. Oleh karena itu, penulis terdorong untuk memilih judul mengenai “*Efektifitas Permainan Scramble dalam Pembelajaran Struktur Kalimat Bahasa Jepang di Sekolah Menengah Atas Negeri 81 Jakarta*”.

B. Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa pertanyaan terkait dengan masalah yang dihadapi dalam penulisan, antara lain :

1. Bagaimanakah keterampilan mahasiswa dalam memahami struktur kalimat bahasa Jepang?
2. Apa sajakah kesulitan-kesulitan mahasiswa dalam mempelajari struktur kalimat bahasa Jepang?
3. Bagaimanakah solusi untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang?
4. Teknik apakah yang tepat digunakan dalam pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang?
5. Apakah permainan *scramble* efektif digunakan dalam pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang?
6. Apakah kelebihan dan kekurangan permainan *scramble*?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang timbul seperti yang tercantum dalam identifikasi masalah di atas, maka penulis hanya membatasi permasalahan, sebagai berikut :

- a. Adapun struktur kalimat yang akan dipakai pada saat pembelajaran berlangsung , disesuaikan dengan materi pada saat penulisan ini dilaksanakan yang mengacu

pada buku basic *sakura* I ,materi : BAB 4 nomor telepon, BAB 5 kata tunjuk, BAB 6 Kepemilikan, BAB 7 Keberadaan/Letak benda.

- b. Permainan *scramble* pada penulisan ini merupakan pengembangan dari permainan *scramble* yang telah ada.
- c. Materi struktur kalimat pada penelitian ini adalah struktur kalimat dasar S-K-O-P (Subjek-Keterangan-Objek-Predikat)

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- 1. Bagaimanakah permainan *scramble* pada pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang di SMAN 81 Jakarta?
- 2. Bagaimanakah efektifitas permainan *scramble* dalam pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang di SMAN 81 Jakarta?
- 3. Bagaimanakah tanggapan mahasiswa terhadap penerapan permainan *scramble* dalam pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang di SMAN 81 Jakarta?

E. Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan dijabarkan lagi sebagai berikut.

- 1. Untuk mengetahui permainan *scramble* dalam pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang di SMA 81 Jakarta.

2. Untuk mengetahui efektifitas permainan *scramble* dalam pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang di SMAN 81 Jakarta.
3. Untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap penerapan permainan *scramble* dalam pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang di SMAN 81 Jakarta.

F. Ruang Lingkup Penulisan

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami isi skripsi ini, maka penulis perlu membatasi ruang lingkup penulisan sebagai berikut :

1. Ruang Lingkup Materi

- a. Adapun materi yang akan diteliti, disesuaikan dengan materi pada saat penulisan ini dilaksanakan, yaitu struktur kalimat dasar yang terdapat dalam buku *sakura I* ,materi : BAB 4 nomor telepon, BAB 5 kata tunjuk, BAB 6 Kepemilikan, BAB 7 Keberadaan/Letak benda.

2. Ruang Lingkup Subjek

Subjek penulisan adalah siswa kelas X-5 dan X-3 yang jumlah total 49 murid SMA NEGERI 81 JAKARTA.

G. Waktu dan Tempat Penulisan

Penulisan ini dilaksanakan pada bulan september sampai dengan bulan oktober 2012 di SMA NEGERI 81 JAKARTA yang berlokasi di Jl. Komplek KODAM/Kartika Ekapaksi, Jakarta Timur.

H. Kegunaan Penulisan

1. Kegunaan Teoritis

Dapat memperkaya khasanah perkembangan ilmu pengetahuan pendidikan bahasa Jepang, khususnya yang terkait dengan penerapan teknik pembelajaran struktur kalimat.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi pengajar,

Penerapan permainan *scramble* ini diharapkan dapat digunakan pengajar sebagai alternatif teknik pengajaran struktur kalimat dalam pengajaran bahasa Jepang.

b. Bagi siswa

- Penerapan permainan *scramble* ini diharapkan dapat meminimalisir kesulitan dalam pembelajaran struktur kalimat bahasa Jepang di kelas.
- Dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Jepang di kelas.