BAB II

KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teoritis

1. Pembelajaran

1.1 Hakikat Pembelajaran

Menurut Gagne dalam Siregar (2007: 10) pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang sifatnya internal. Sementara Sagala (2009: 61) mengartikan pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Selanjutnya dalam UUSPN No.20 tahun 2003 tercatat bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Sagala, 2009 : 62). Diperkuat oleh Miarso yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali (Eveline, 2010 : 12). Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang di

dalamnya terdapat interaksi antara pengajar dengan peserta didik yang dapat membantu proses penerimaan ilmu baru.

1.2 Ciri-ciri Pembelajaran

Ciri-ciri pembelajaran menurut Edi Suardi dalam Bahri (2006: 39-41), yaitu :

1. Belajar mengajar memiliki tujuan, yakni untuk membentuk anak didik dalam satu perkembangan tertentu.
2. Adanya suatu prosedur (jalannya interaksi) yang direncanakan, didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
3. Kegiatan pembelajaran ditandai dengan satu penggarapan materi yang khusus.
4. Adanya aktivitas anak didik.
5. Guru berperan sebagai pendidik dan sebagai mediator dalam segala situasi proses pembelajaran.
6. Adanya kedisiplinan anak didik. Kedisiplinan diartikan sebagai suatu pola tingkah laku yang diatur sedemikian rupa menurut ketentuan yang disepakati oleh pihak guru maupun anak didik.
7. Adanya batas waktu.
8. Evaluasi.

1.3 Komponen-komponen Pembelajaran

Pembelajaran sebagai suatu sistem memiliki beberapa komponen yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, Kegiatan belajar mengajar, metode, alat, serta sumber belajar. Penjelasan dari setiap komponen tersebut adalah sebagai berikut :

a) Tujuan

Menurut Roestiyah dalam Bahri (2009: 42) tujuan pengajaran adalah deskripsi tentang penampilan perilaku (*performance)* murid-murid yang kita harapkan setelah mereka mempelajari bahan pelajaran yang ita ajarkan. Tujuan merupakan komponen dasar yang dapat mempengaruhi komponen lainnya seperti bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, serta komponen pembelajaran lainnya (Bahri, 2009: 42).

b) Bahan Pelajaran

Menurut Arikunto dalam Bahri (2009: 43) bahan pelajaran merupakan unsur inti yang ada dalam kegiatan pembelajaran, karena bahan pelajaran itulah yang diupayakan untuk dikuasai oleh anak didik. Bahan pelajaran yang sesuai dengan anak didik akan memotivasi anak didik dalam jangka waktu tertentu (Bahri, 2009: 44).

c) Kegiatan Belajar Mengajar

Kegiatan belajar mengajar merupakan komponen inti dalam pembelajaran, karena segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam proses kegiatan.

d) Metode

Menurut Bahri dalam bukunya *Strategi Belajar Mengajar*, Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. メソッドは具体的な教授法を指すこと、yang berarti " metode menunjuk pada suatu pengajaran secara rinci (Kubata Yoshiko, 2006: 45). Metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir (2009: 46).

Metode pembelajaran merupakan penjabaran dari pendekatan. W.Gulo (2002) mengemukakan bahwa pendekatan pembelajaran adalah suatu pandangan dalam mengupayakan cara siswa berinteraksi dengan lingkunganya. Sementara menurut Perceival dan Ellington (1988) mengemukakan ada dua katagori pendekatan pembelajaran, yaitu : (1) pendekatan pembelajaran berorientasi guru (*teacher oriented)* dan (2) pendekatan pembelajran berorientasi siswa (*learned oriented)*.

Selain merupakan penjabaran dari pendekatan, metode pembelajaran juga merupakan penjabaran dari strategi

pembelajaran. Gerlach dan Ely (1980) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu, meliputi sifat, lingkup, dan urutan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.

Dalam pelaksanaannya, metode dilakukan dengan teknik. Teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode (Bahri, 2009: 47). Westphal (dalam Tarigan, 1988:06) menyatakan bahwa strategi atau teknik adalah kegiatan instruksional pribadi seperti yang terjadi di dalam kelas.

Menurut Iskandarwassid (2009:68-70) dalam buku Strategi Pembelajaran Bahasa, dijabarkan macam-macam dari teknik pembelajaran, yaitu:

1. Teknik diskusi

   Dalam teknik pembelajaran ini setiap pengajar menciptakan terjadinya kegiatan atau interaksi antara dua atau lebih individu yang terlibat, saling tukar informasi, pengalaman, memecahkan masalah, sehingga terjadi suasana yang aktif di antara peserta didik.

2. Teknik kerja kelompok

Dalam pelaksanaan teknik pembelajaran ini pengajar membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas lima orang atau tujuh orang.

3. Teknik penemuan

   Teknik pembelajaran ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan sendiri atau mengalami proses mental, seperti mengamati, mencerna, mengklasifikasikan, dan lain-lain.

4. Teknik simulasi

   Teknik pembelajaran ini member kesempatan kepada peserta didik untuk berperan seperti orang-orang yang terlibat atau dalam keadaan yang dikehendaki.

5. Teknik *unit teaching*

   Teknik pembelajaran ini member kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dalam pengajaran unit yang terdiri atas tiga tahap, yaitu perencanaan, pengerjaan unit, kulminasi.

6. Teknik sumbang saran (*brain storming)*

   Teknik pembelajaran ini melontarkan masalah kepada peserta didik yang harus dijawab atau ditanggapi oleh siswa.

7. Teknik *inquiry*

   Teknik pembelajaran ini bertujuan agar peserta didik terangsang oleh tugas dan mencari pemecahan masalahnya.

8. Teknik eksperimen

   Teknik pembelajaran ini mengaktifkan peserta didik untuk melakukan percobaan tentang suatu hal, mengamati prosesnya, serta membuat laporannya.

9. Teknik demonstrasi

   Teknik pembelajaran ini memperlihatkan aktivitas pengajar melakukan suatu kegiatan sehingga proses penerimaan peserta didik terhadap pelajaran lebih mendalam.

10. Teknik karya wisata

    Teknik pembelajaran ini berlangsung di luar kelas. Peserta didik diajak kesuatu objek tertentu untuk meneliti atau meninjau guna memperoleh pengalaman langsung dari objek yang dikunjungi.

11. Teknik kerja lapangan

    Teknik pembelajaran ini mengajak peserta didik kesuatu tempat di luar sekolah untuk mengobservasi tetapi tetap terjun langsung aktif dan berpartisipasi ke lapangan kerja agar peserta didik dapat menghayati sendiri serta mengadakan penelitian.

12. Teknik kasus

    Teknik pembelajaran ini menyajikan bahan pelajaran berdasarkan kasus yang ditemui peserta didik. Masalah tersebut dibahas bersama untuk mrendapat penyelesaian.

13. Teknik sistem regu

    Teknik pembelajaran ini melibatkan beberapa orang pengajar untuk membahas satu topic pelajaran.

14. Teknik *drill*

    Teknik pembelajaran ini member kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan latihan agar memiliki keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang dipelajari.

15. Teknik ceramah

    Teknik pembelajaran ini merupakan teknik tradisional, tetapi masih cocok untuk kelas yang jumlah peserta didiknya banyak. Teknik ini digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik secara lisan.

    Bungkus dari pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran tersebut dinamakan model pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial (Trianto, 2007: 1).

e) Alat/Media

Alat atau media memiliki fungsi yaitu sebagai perlengkapan, pembantu mempermudah usaha dalam mencapai tujuan kegiatan pembelajaran.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arif, dkk 2003:6).

Media pembelajaran adalah penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik (Yudhi Munadi 2008:5).

f) Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan bahan atau materi untuk menambah ilmu pengetahuan yang mengandung hal-hal baru bagi si pembelajar (Bahri, 2009: 48)

g) Evaluasi

Winkel dalam Bahri menyatakan bahwa evaluasi merupakan suatu proses untuk menilai bagaimana pelaksanaan proses belajar mengajar yang telah dilakukan untuk mencapai tujuan (2009: 51).

2. Pembelajaran Bahasa Jepang di Sekolah Menengah Atas

Mata pelajaran bahasa Jepang merupakan mata pelajaran pilihan di Sekolah Menengah Atas yang berfungsi sebagai alat pengembangan diri siswa dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya. Selain sebagai alat pengemabangan diri siswa dalam bidang kemampuan berbahasa asing, bahasa Jepang

juga merupakan sarana komunikasi dalam pengembangan dunia pariwisata dan bisnis.

Kemudian Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP) 2006 menyatakan, alasan pemilihan bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran keterampilan bahasa asing, (2006: 356) yaitu :

> Mata pelajaran bahasa Jepang diperlukan untuk pengembangan diri peserta didik agar mereka dapat tumbuh dan berkembang juga menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkepribadian Indonesia, dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya serta siap mengambil bagian dalam pembangunan nasional.

Berdasarkan Standar Kompetensi Bahan Kajian yang dirumuskan oleh Badan Nasional Standar Pendidikan, mata pelajaran bahasa Jepang tingkat SMA mencangkup empat kompetensi yaitu :

> **Mendengarkan**
> Siswa mampu menafsirkan berbagai nuansa makna dalam berbagai teks
> lisan dengan berbagai variasi tujuan komunikasi dan konteks.
> **Berbicara**
> Siswa mampu mengungkapkan berbagai nuansa makna dalam berbagai teks lisan dengan berbagai variasi tujuan komunikasi dan konteks.
> **Membaca**
> Siswa mampu memahami berbagai nuansa makna yang dijumpai dalam berbagai teks tertulis dengan variasi tujuan komunikasi, struktur teks dan ciri-ciri bahasanya.
> **Menulis**
> Siswa mampu mengungkapkan makna secara tertulis sesuai dengan tujuan komunikasinya dengan struktur wacana dan fitur-fitur bahasa yang lazim digunakan dalam budaya bahasa yang digunakan.

Mata Pelajaran Bahasa Jepang terdiri atas bahan yang berupa wacana lisan dan tulisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri, kehidupan sekolah, kehidupan keluarga,

kehidupan sehari-hari, hobi, dan wisata untuk melatih keempat aspek kemampuan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Selain itu, termasuk juga pengenalan huruf hiragana, katakana, dan kanji sederhana.

Untuk menciptakan kegiatan pembelajaran bahasa Jepang yang efektif dan dapat diterima peserta didik, dibutuhkan metode, media serta latihan-latihan yang dapat memudahkan siswa memahami bahasa Jepang. Disamping memiliki kemampuan dan penguasaan keilmuan, pengajar juga harus memiliki kemampuan dan penguasaan memilih dan menerapkan strategi, pendekatan, metode, dan teknik secara baik (Iskandarwassid, 2009: 175).

Muatan pembelajaran struktur kalimat dalam pembelajaran di SMA diberikan pada setiap pertemuan. Beberapa contoh struktur kalimat yang dipelajari di SMA, yaitu :

JENIS KATA	KETERANGAN	POLA-KALIMAT
Kalimat kata benda		Kata Benda です
		Kata Benda ではありません
		Kata Benda でした
		Kata Benda ではありませんでした
Kalimat tanya	Pertanyaan (ya atau tidak)	~か (これはアニさんのえんぴつですか)
	Pertanyaan (kata tanya)	~か (これはなんですか)
	Pertanyaan ringkas	~は (おなまえは)
Kalimat letak	Tempat keberadaan	Kata Benda は tempat にあります
		Kata Benda は tempat にいます
Kalimat keberadaan	Keberadaan (barang)	(tempat) に Kata Benda があります
	Keberadaan (orang/hewan)	(tempat) Kata Benda がいます
	Keberadaan (kegiatan)	(tempat) で Kata Benda があります
	Menyebutkan jumlah	Kata Benda が[bilangan]
Kata sifat-i		Kata sifat-i です
		Kata sifat-i くないです
		Kata sifat-i＋Kata Benda(おいしいケーキ)

		Kata sifat-i かったです
		Kata sifat-i くなかったです
Kata sifat-na		Kata sifat-na です
		Kata sifat-na ではありません
		Kata sifat-na＋Kata Benda(きれいなまち)
Kata kerja		Kata kerja ~ます
		Kata kerja ~ません
		Kata kerja ~ました
		Kata kerja ~ませんでした
Kata kerja ~ます	Menawarkan/mengusulkan	(Kata kerja ~ます)+ませんか
	Mengajak/menyetujui	(Kata kerja ~ます)＋ましょ
		(Kata kerja ~ます)＋ましょか
	Tujuan	(Kata kerja ~ます)にいきます
	Keinginan	(Kata kerja ~ます)たいです
Kata kerja ~て	Urutan kegiatan	Kata kerja ~て
Kata kerja ~た	Pengalaman	(Kata kerja ~た)ことがあります
	Menyatakan rencana dalam waktu dekat	(Kata kerja ~た)ら
	Member saran	(Kata kerja ~た)ほうはいいです
Kata kerja ~ない	Member saran	(Kata kerja ~ない)ほうはいいです
Bentuk kamus	Menjelaskan kegiatan	Kata kerja kamus+こと
	Kemampuan	Kata kerja kamus+ことができます
Kata tunjuk	Keterangan tentang barang	この/その/あの Kata Benda
		これ/それ/あれ は Kata Benda です
	Keterangan tentang orang	こちらは Kata Benda です
Kata keterangan	Perubahan/penyesuian	もう+ positif
Kata bantu	Instansi	Instansi の nama orang (SMA 1 のアリです。)
	Jenis barang	Jenis barang の barang (日本語の授業)
	Pemilik	Pemilik barang (トノさんのえんぴつです)
	Jenis barang	Tempat posisi (つくえのうえに)
	Obyek	Kata benda を kata kerja
	Arah	Kata benda へ kata kerja
	Waktu	Kata keterangan (waktu) に
	Tempat keberadaan	Kata keterangan posisi にありますいます
	Pelengkap pelaku	Kata benda とかぞくと
	Cara/alat	Alat de バスでがっこうへいきます
	Tempat kegiatan	Kata benda de (kegiatan ga arimasu) うちでパーティーがあります
		Tempat de kata kerja としょかんでべんきょうします
	Waktu mulai	~から　月曜日からはたらきます
	Titik awal	~から Kata benda から kata kerja
	Obyek (kemampuan)	~から (わたしはカラテができます)

Kata bantu keterangan	Subjek	Subjek は (わたしはアリです)
	Perkiraan jangka waktu	くらい (うちでパーティーがあります)
Lain-lain	Kata jawaban positif	はい、～
	Kata jawaban negatif	いいえ、～
	Perubahan	~になります (にほんごのせんせいになります)
	Obyek (Keadaan dll)	~が Katasifat で. (わたしはあたまがいたいです)
	Obyek (Kemampuan dll)	~がじょうず/とくいです アニさんはピアノがじょうずです
	Obyek (kemampuan dll)	がすき・きらいです わたしはおんがくがすきです
	Obyek (kemampuan dll)	~がわかります わたしはにほんごがわかります
	Keinginan	Katabenda がほしいです わたしはパソコンがほしいです

Seperti yang kita ketahui, pada umumnya sebuah kalimat memiliki beberapa unsur, yaitu : subjek (S), predikat (P), objek (O), keterangan (K). Unsur-unsur tersebut merupakan unsure-unsur yang terdapat dalam struktur kalimat, mempunyai fungsi tertentu, dan berpotensi sebagai kalimat. Pengertian unsur-unsur kalimat di atas tersebut adalah sebagai berikut :

1. Subjek (S)

   Subjek merupakan bagian klausa yang terdiri dari nomina atau frase nomina yang menyatakan hal yang ingin dikemukakan oleh pembicara. Subjek memegang peranan yang sangat penting karena subjek merupakan pokok dari tema yang dituangkan dalam kalimat. Dalam kalimat bahasa Jepang, subjek biasanya diikuti oleh partikel wa, ga, dan mo.

2. Predikat (P)

   Predikat merupakan bagian klausa yang menandai apa yang dikemukakan oleh pembicara mengenai subjek. Dalam bahasa Jepang kara yang berfungsi sebagai predikat adalah nomina (*Meishi*), verba (*Doushi)*, dan adjektiva (*keiyoushi*). Predikat dalam kalimat bahasa jepang terletak diakhir kalimat.

3. Objek (O)

   Objek merupakan kelompok nomina yang melengkapi kata kerja tertentu dalam kalimat. Artinya objek merupakan pelengkap dalam sebuah kalimat yang ditentukan oleh kata kerja. Dalam kalimat bahasa Jepang, objek biasanya diikuti oleh partikel wo.

4. Keterangan (K)

   Keterangan adalah unsur klausa yang mempunyai posisi bebas (di depan, di tengah, atau di belakang) klausa, kecuali diantara predikat dengan objek atau diantara predikat dan pelengkap karena objek dan pelengkap dapat dikatakan selalu menduduki tempat langsung di belakang predikat. Oleh karena itu, keterangan mempunyai fungsi sintaksis yang paling beragam dan paling mudah pindah letaknya.

Selain terdapat partikel yang membedakan dengan kalimat Bahasa Indonesia. Dalam kalimat Bahasa Jepang penempatan Predikat di letakkan diakhir kalimat dan juga untuk beberapa kalimat

keberadaan Subjek atau objek dapat dihilangkan. Tetapi hal tersebut dapat terjadi jika pada kalimat sebelumnya subjek dan objeknya sudah diketahui.

3. Permainan *Scramble*

3.1 Permainan dalam Pembelajaran Bahasa

Permainan adalah sebuah aktifitas yang menyenangkan yang mengembangkan kemampuan dalam interaksi, berpikir, belajar, serta strategi dalam mengatasi masalah. (Talak, 2010: 11). Kemudian Banno Eri menyatakan "ゲームは、単に授業を活気づけ、おもしろくするためだけのものではなく、「使える日本語」を自然に参加し、機械的な教材です" yang berarti permainan tidak hanya merupakan kegiatan yang menarik dan memberikan semangat belajar, permainan juga merupakan bahan ajar yang efektif untuk menguasai bahasa Jepang secara alami (1993: iii). Eri menambahkan dengan permainan, siswa dapat berpartisipasi secara aktif, kemudian sambil memahami makna yang terkandung, permainan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang.

Saat ini, permainan merupakan salah satu sarana yang digunakan pengajar untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. David Betteridge dalam bukunya *Games For Language*

Learning mengemukakan alasan-alasan penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa, yaitu :

- Pernainan membantu dan mendorong pembelajar untuk menambah ketertarikan mereka dalam belajar.
- Permainan membantu pengajar untuk menciptakan konteks yang sesuai dengan materi.
- Permainan dapat diterapkan pada keseluruhan keterampilan (membaca, menulis, mendengar, dan berbicara), keseluhan rangkaian kegiatan belajar-mengajar (Presentasi, pengulangan) dan beberapa ekspresi dalam berkomunikasi (mengkritik, menjelaskan hal, memberikan saran dan sebagainya).

Kemudian alasan pengguaan permain dalam pembelajaran bahasa yang terdapat dalam situs yang dibuat oleh George Jacobs, Yaitu :

- Permainan yang bervariasi membuat kecemasan siswa berkurang, membuat siswa yang pemalu turut berperan, khususnya dalam permainan kelompok kecil.
- Beberapa permainan yang dimainkan dalam kelompok kecil mengembangkan kemampuan siswa dalam bekerjasama dengan orang lain serta kemampuan dalam menolak pendapat dan meminta tolong.
- Permainan melibatkan semua keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis).

- Permainan dapat melatih beberapa kecerdasan, seperti :

a. Bekerja sama dengan orang lain menggunakan kecerdasan interpersonal
b. Permainan yang meliputi gambar menggunakan kecerdasan visual/spatial.
c. Permainan dengan memperebutkan kartu menggunakan kecerdasan kinestetik.

Selanjutnya Martison dalam Talak menyatakan (2010: 4) :

> "Games are effective tools for learning because they offer students a hypothetical environment in which they can explore alternative decisions without the risk of failure. Playing games teaches us how to strategize, to consider alternatives, and to think flexibly."
> (Permainan merupakan cara yang efektif dalam pembelajaran, karena permainan menciptakan kondisi yang membuat siswa mampu mengembangkan pemikiran tanpan memikirkan resiko kegagalan. Permainan mengajarkan bagaimana memiliki strategi, memikirkan alternatif dan berrfikir secara fleksibel.)

3.2 Pengertian Permainan *Scramble*

Menurut Betteridge dalam bukunya *Games For Language Learning* (1994:113) mengemukakan bahwa permainan *scramble* adalah permainan kata yang dapat dimainkan oleh 2, 3, atau 4 orang peserta dalam waktu tertentu. Betteridge menambahkan dalam permainan *sramble,* secara bergilir setiap pemain berusaha membentuk kata-kata yang saling berhubungan di atas papan yang masing-masing memiliki point tertentu. 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 (http://daudp65.byethost4.com/baca2/teaching-reading.htm). Kemudian dalam sumber yang sama, Daud menjelaskan bahwa istilah *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang berarti "perebutan, pertarungan". *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata.

Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan *scramble* adalah permainan menyusun kata/kalimat/ wacana yang urutannya telah diacak sebelumnya, untuk meningkatkan penguasaan berbahasa baik dari segi kosakata, struktur kalimat, dan wacana.

3.3 Karakteristik Permainan *Scramble*

Karakteristik dari permainan *Scramble* yaitu :

- Permainan susun kata yang terdapat pada lembar kerja atau kartu-kartu
- Dimainkan secara kelompok

Sesuai dengan sifat jawaban, *scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk , yaitu :

a. *Scramble* kata, yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentk suatu kata yang bermakna.

Contoh :

- Kuub = buku
- Tusednt = student

b. *Scramble* kalimat, sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata yang disusun dengan acak.

Contoh :

by	school	goes	bus	to	he

Jawaban :

He goes to school by bus.

c. *Scramble* wacana, sebuah permainan menyusun wacana berdasarkan kalimat acak.

Contoh :

We cannot lose young lives this way
One young boy was killed.
Last Monday, there was an accident at this junction
He was on his way to school when a speeding car knocked him down

Jawaban :

Last Monday, there was an accident at this junction. One young boy was killed. He was on this way to school when speeding car knocked him down. We cannot lose young this way.

3.4 Langkah-langkah Permainan *Scramble*

- Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, atau untuk kelas kecil dibagi menjadi beberapa regu kecil.
- Setiap kelompok tidak harus selalu mendapatkan kartu dengan kata yang sama.
- Guru meminta setiap kelompok membuat kalimat sebanyak mungkin semampu mereka.
- Guru menentukan berapa lama waktu yang diberikan untuk menyelesaikan permainan. Untuk ronde cepat bisa dimainkan sekitar 1 menit, atau untuk tidak tergesa-gesa dimainkan sekitar 5 sampai 10 menit.
- Memasang penghitung waktu/*stopwatch.*
- Setiap kelompok tidak boleh bertukar kartu dengan kelompok lainnya, atau membuat kartu sendiri.
- Tidak semua kartu digunakan untuk menyusun kalimat.
- Kelompok yang paling banyak membuat kalimat dengan benar itulah pemenangnya.

Guru juga dapat menandakan point bergantung dari panjanganya suatu kalimat. Misalkan, 10 poin untuk 3 kata, 15 poin untuk 4 kata dan seterusnya. Guru memastikan kalimat yang telah dibuat benar atau tidaknya, atau setiap kelompok saling mengkoreksi jawaban dari kelompok lainnya.

Selanjutnya langkah-langkah permainan *scramble* yang dijabarkan oleh Suyatno (2009: 72) yaitu :

- Buatlah kartu soal sesuai bahan ajar
- Buatlah kartu dengan diacak nomornya
- Sajikan materi, bagikan kartu soal pada kelompok
- Siswa berkelompok mengerjakan soal

3.5 Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Scramble*

- **Kelebihan Permainan *Scramble***

a. Dapat memperoleh kecakapan motoris
b. Dapat memperoleh kecakapan mental
c. Membentuk kebiasaan dan menambah ketepatan ataupun kecepatan dalam pelaksanaan

- **Kekurangan Permainan *Scramble***

a. Menghambat bakat dan inisiatif siswa karena lebih banyak dibawa pada penyesuaian dan diarahkan.
b. jika pengajar tidak dapat menguasai kelas maka kemungkinan ada siswa yang kurang fokus ketika siswa lain sedang membaca atau menulis.

B. Penelitian yang relevan

Penelitian relevan adalah penelitian yang sudah pernah diteliti sebelumnya. Berikut ini adalah beberapa penelitian yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini :

Penelitian Siti Amanah, Jurusan Bahasa Jerman Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2011 yang berjudul " Penerapan Pembelajaran Kooperatif Metode Scramble untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa". Dari hasil penelitian penerapan terhadap pembelajaran Bahasa jerman di SMA Kartika Siliwangi 2 Bandung ini diperoleh hasil tes awal menunjukan nilai rata-rata siswa adalah 21,57 dengan nilai terendah 10 dan nilai tertinggi 40, untuk hasil hasil akhir para siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 78,68 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan penerapan pembelajaran scramble dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman bahasa jerman.

C. Konsep

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 (Rusman, 2010:76).

Kemudian dalam buku *oshiekata o kaizensuru* disebutkan bahwa (2010: 25) :

教師は、授業中、学習者に指示をする、必要な知識やじょうほうを伝える、学習者が理解できたかどう

か確認する、学習者をはげましたり、注意したりするなど、さまざまなことをしています。

(Hal-hal yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran yaitu, memperhatikan dan menyemangati peserta didik, memastikan apakah peserta didik mengerti atau tidak, menyampaikan informasi dan pengetahuan yang diperlukan , serta memberikan petunjuk kepada peserta didik.)

Diperkuat oleh penyataan Ibnu Kholdun yang menyatakan bahwa sesungguhnya pengajaran itu merupakan profesi yang membutuhkan pengetahuan, keterampilan, dan kecermatan. Sebab pembelajaran sama halnya pelatihan kecakapan yang memerlukan kiat, strategi,dan ketelatenan. Permainan dapat membuat suasana dalam proses pengajaran berjalan secara menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa (Sholeh, 2011:224).

Sadiman (1996:7) menjelaskan bahwa Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Martison dalam Talak menyatakan (2010: 4) menyatakan Permainan merupakan cara yang efektif dalam pembelajaran, karena permainan menciptakan kondisi yang membuat siswa mampu mengembangkan pemikiran tanpan memikirkan resiko kegagalan. Permainan mengajarkan bagaimana memiliki strategi, memikirkan alternatif dan berrfikir secara fleksibel.

D. Rumusan Hipotesis

H_K : Penggunaan teknik permainan *scramble* efektif diterapkan dalam pembelajaran struktur kalimat.

H_O : Penggunaan teknik permainan *scramble* tidak efektif diterapkan dalam pembelajaran struktur kalimat.

E. Definisi Istilah

1. Empiris

   Empiris adalah ilmu pengetahuan yang diperoleh dari penemuan, percobaan, pengamatan yang telah dilakukan. (KBBI, 1984 : 49)

2. Konstruktivisme

   Konstruktivisme adalah landasan teoritis pendidikan modern yang menekankan pentingnya siswa membangun sendiri pengetahuan mereka lewat keterlibatan aktif proses belajar mengajar (Trianto, 2010 : 111)

F. Definisi Operasional

1. Efektivitas

   Efektivitas adalah keadaan yang menunjukan sejauh mana pengaruh dari apa yang direncanakan atau dilaksanakan itu terhadap hasil belajar (KBBI Depdikbud, 1984 : 42).

2. Permainan

   Permainan adalah sebuah aktifitas yang menyenangkan yang mengembangkan kemampuan dalam interaksi, berpikir, belajar, serta strategi dalam mengatasi masalah. (Talak, 2010: 11).

3. *Scramble*

   Scramble adalah permainan susun kata yang dapat dimainkan oleh 2, 3, atau 4 orang peserta dalam waktu tertentu. (Betteridge, 1994 : 113).

4. Pembelajaran

   Pembelajaran adalah suatu proses untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar (Mulyasa, 2008: 164).

5. Struktur kalimat

   Struktur kalimat adalah rangkaian kata yang tersusun sesuai dengan sistem dan kaidah yang berlaku, untuk mengungkapkan gagasan dengan lengkap (Subana, 2011: 34)