

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi antara satu orang dengan yang lainnya. Bahasa dapat dinyatakan dalam dua cara, yakni melalui lisan dan tulisan. Dalam mengungkapkan bahasa, tentunya harus tahu dan paham terkait huruf demi huruf, kata demi kata, dan kalimat demi kalimat yang digunakan. Setiap negara atau bahkan setiap daerah memiliki ciri khas tersendiri dengan bahasanya. Misalnya bahasa Indonesia dengan keragaman bahasa daerahnya, tetapi hanya dengan satu jenis huruf. Berbeda dengan bahasa Jepang yang memiliki ciri khas dengan berbagai macam huruf. Seperti yang diungkapkan Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi (2009: 55), huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji*, termasuk di dalamnya huruf-huruf *kanji*, *hiragana*, *katakana*, *roomaji*, dan sebagainya.

Dari keempat jenis huruf tersebut, huruf kanji merupakan salah satu jenis huruf yang paling sulit bagi para siswa yang sedang mempelajari bahasa Jepang. Dalam perkuliahan di jurusan bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta, kanji dipelajari pada mata kuliah *Hyouki*. Pada pembelajaran kanji, ada beberapa hal yang harus dimiliki pembelajar, yakni kemampuan membaca, menulis sesuai urutan goresan, dan paham arti serta penggunaannya. Cara membaca huruf kanji ada dua, yaitu dengan *on'yomi* dan *kun'yomi*. *On'yomi* adalah cara baca kanji dengan meniru pengucapan bahasa Cina. Sedangkan

kun'yomi adalah cara baca kanji dengan menetapkan bahasa Jepang yang berkenaan dengan arti kanji tersebut. Orang Jepang asli saja terkadang masih kesulitan untuk mempelajari kanji dalam menggunakan *on'yomi* dan *kun'yomi*, apalagi orang asing yang mempelajarinya. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan Sudjianto dan Dahidi (2009:69):

On'yomi dan *kun'yomi* kadang-kadang menjadi salah satu kesulitan yang sering dirasakan oleh para pembelajar pada waktu belajar huruf kanji. Hal ini terutama disebabkan jumlah *on'yomi* dan *kun'yomi* yang ada pada sebuah kanji sangat bervariasi. Tidak sedikit huruf kanji yang memiliki banyak *on'yomi* dan *kun'yomi*. Sebagai contoh dapat kita lihat huruf kanji seperti di bawah ini.

1. 生

a. *On'yomi*: セイ (*sei*)

シヨウ (*shou*)

b. *kun'yomi*: い.きる (*ikiru*)

う.む (*umu*)

う.まれる (*umareru*)

なま (*nama*)

い.かす (*ikasu*)

い.ける (*ikeru*)

お.う (*ou*)

Proses belajar mengajar yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh peran dosen dan mahasiswa sebagai individu-individu yang terlibat langsung di dalam proses tersebut. Prestasi belajar mahasiswa itu sendiri sedikit banyak bergantung pada cara dosen menyampaikan pelajaran pada anak didiknya. Oleh karena itu kemampuan serta kesiapan dosen dalam mengajar memegang peranan penting bagi keberhasilan proses belajar mengajar pada mahasiswa. Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan antara prestasi belajar mahasiswa dengan metode mengajar yang digunakan oleh dosen. Dengan

melihat kondisi yang seperti ini, pengajar harus berusaha lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga permasalahan dalam belajar dapat terpecahkan.

Berdasarkan pengalaman penulis, mempelajari huruf kanji ketika di kelas yang hanya dijelaskan satu arah saja dengan metode ceramah atau kemudian diselingi dengan *drill* huruf dirasa masih kurang bisa menambah daya ingat terhadap huruf-huruf kanji tersebut. Kemudian mencoba bersama teman untuk saling mengajar dan diajarkan. Ternyata dengan seperti itu membuat daya ingat terhadap huruf kanji semakin kuat. Setelah dipelajari, hal yang sudah pernah dilakukan itu merupakan metode *Two Stay Two Stray*. Metode *Two Stay Two Stray* yang dikembangkan oleh Spencer Kagan tahun 1992 merupakan metode yang dapat meningkatkan aspek kognitif dan aspek afektif mahasiswa dengan cara memberikan suasana belajar diskusi yang menyenangkan, memberi kesempatan kepada pembelajar untuk belajar aktif melakukan pertukaran informasi dan materi dengan sesama teman, menyampaikan gagasan kepada teman, menyampaikan jawaban dan pertanyaan terhadap permasalahan diskusi, serta membutuhkan kerjasama dalam kelompok. Di dalam metode *Two Stay Two Stray*, terdapat beberapa kali pengulangan, yakni belajar dan mengajarkan sehingga mahasiswa dapat lebih mudah mengingat cara baca dan tulis huruf kanji.

Metode *Two Stay Two Stray* adalah metode pembelajaran yang digunakan secara berkelompok. Tentunya telah diketahui sebelumnya bahwa metode pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok termasuk ke dalam model pembelajaran *cooperative learning*. Solihatin (2007:4) mengungkapkan bahwa

cooperative learning mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja samayang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Melalui belajar dengan teman sebaya dan dibawah bimbingan dosen, tentu akan lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari. Biasanya seorang pembelajar dengan teman sebaya akan lebih terbuka untuk berkonsultasi terkait permasalahan dalam pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Metode *Two Stay Two Stray* terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah *Hyouki III*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Jumlah huruf kanji yang sangat banyak sehingga membuat pembelajar merasa kesulitan untuk mempelajarinya
2. Cara baca *on'yomi* dan *kun'yomi* pada satu huruf kanji yang bervariasi
3. Arti kanji yang mirip, namun penggunaannya dalam kalimat berbeda, sehingga membuat pembelajar bingung untuk menggunakan kanji yang benar

4. Kurangnya variasi dari metode pembelajaran yang digunakan untuk mempelajari kanji
5. Perlu adanya metode pembelajaran yang lebih inovatif dalam mempelajari kanji

C. Pembatasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian yang digarap tidak terlalu luas, maka peneliti membatasinya, sebagai berikut :

1. Peneliti menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* metode *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar mata kuliah *Hyouki III* untuk melatih kemampuan membaca, menulis, dan memahami arti huruf kanji.
2. Peneliti menggunakan kanji yang sesuai dengan materi pada mata kuliah *Hyouki* yang terdapat dalam "*Basic Kanji Book Volume 2 Bab 29-32*" terbitan Bojinsha.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* metode *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran kanji pada mata kuliah *Hyouki III*?

2. Bagaimanakah efektifitas penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* metode *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar mata kuliah *Hyouki III*?
3. Bagaimanakah pendapat mahasiswa terhadap penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* metode *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar mata kuliah *Hyouki III*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* metode *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar mata kuliah *Hyouki III*.
2. Untuk mengetahui efektifitas penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* metode *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar mata kuliah *Hyouki III*.
3. Untuk mengetahui pendapat mahasiswa terhadap penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* metode *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar mata kuliah *Hyouki III*.

F. Lingkup Penelitian

Lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Lingkup materi

Materi yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan pada buku yang dipelajari di tempat penelitian yaitu buku “*Basic Kanji Book Volume 2 Bab 29-32*” yang diterbitkan oleh Bonjinsha.

2. Lingkup subyek penelitian

Subyek yang diteliti adalah mahasiswa semester 3 Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta tahun ajaran 2013/2014.

G. Waktu dan Tempat

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada 6 November – 2 Desember 2013.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.

H. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis :

Dapat menambah variasi metode dalam pembelajaran terutama metode *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran bahasa Jepang salah satunya *Hyouki*.

2. Kegunaan Praktis :

a. Bagi pengajar

Dapat mengetahui efektifitas penerapan model Pembelajaran *Cooperative Learning* metode *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar mata kuliah *Hyouki*. Selain itu menambah wawasan terkait pilihan metode yang tepat dalam pembelajaran bahasa Jepang.

b. Bagi pembelajar

Dapat menemukan metode yang membantu mengurangi kesulitan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya kanji. Hasil penelitian ini pula dapat dijadikan salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan *kanji*.

c. Bagi lembaga pendidikan

Dapat dijadikan sebagai referensi metode pembelajaran. Dapat meningkatkan kualitas pengajaran di lembaga pendidikan dengan menerapkan metode *Two Stay Two Stray*.