

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan serta pertumbuhan bahasa merupakan dampak dari globalisasi dalam kehidupan yang memiliki peran sebagai sarana berkembangnya ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Masyarakat Indonesia pun turut berperan dalam persaingan yang sehat di era globalisasi ini. Maka dari itu, salah satu keterampilan yang dibutuhkan adalah keterampilan dalam berbahasa asing sangat diperlukan, termasuk bahasa Jepang. Sampai saat ini di Indonesia, bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari baik di lembaga pendidikan formal maupun non-formal.

Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa di dunia yang cukup sulit untuk dipelajari karena susunan pembentukan kalimatnya yang berbeda dengan bahasa Indonesia. Aturan dan pemahaman dalam berbahasa Jepang ialah pedoman untuk melakukan kegiatan berbahasa lainnya. Dalam mempelajari bahasa Jepang dibutuhkan pemahaman mengenai tata bahasa terlebih dahulu. Hal ini menjadi aspek penting dan mendasar bagi pembelajar bahasa Jepang sebelum mempelajari keterampilan berbahasa lainnya.

Keterampilan berbicara, menyimak, menulis, dan membaca dalam mempelajari bahasa Jepang adalah hal yang dipelajari dalam kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Keterampilan tersebut terimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran mata kuliah *kaiwa*, *choukai*, *sakubun*, dan *dokkai*. Sebelum menguasai semua keterampilan berbahasa tersebut, terlebih dahulu diperlukan pemahaman tata bahasa yang ada pada mata kuliah *bunpou*. Dalam mata kuliah *bunpou*, mahasiswa mempelajari bagaimana struktur dan cara membuat kalimat bahasa Jepang sehingga menjadi kalimat yang tersusun dengan benar sesuai kaidah kebahasaan.

Menurut Sugihastuti dalam bukunya yang berjudul Bahasa Laporan Penelitian (2000: 29), beliau menjelaskan bahwa tata bahasa merupakan salah satu komponen terpenting dalam menentukan keberhasilan implementasi

bahasa Jepang secara tertulis maupun lisan. Begitu pun dengan pendapat dari Grady dan Archibald (Oeinada & Giri, 2014) yang menjelaskan bahwa dalam pembelajaran bahasa Jepang, pemahaman dan menguasai aturan tata bahasa adalah hal yang bersifat fundamental karena tata bahasa berperan sebagai dasar dari keterampilan berbahasa lainnya yang juga harus dikuasai oleh pembelajar guna mencapai tujuan pembelajaran berbahasa. Dalam Sudjianto dan Dahidi (2009: 97), Asano mengatakan bahwa tujuan akhir dari pembelajaran bahasa Jepang adalah agar pembelajar mampu menyampaikan ide atau gagasannya menggunakan bahasa Jepang, baik secara lisan maupun tulisan.

Mata kuliah *bunpou* adalah mata kuliah yang berisi kegiatan memahami konsep serta makna penggunaan pola kalimat. Dalam Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta, mata kuliah *bunpou* dimulai sejak memasuki tingkat dasar dan mahasiswa diwajibkan mengambil mata kuliah *bunpou* mulai dari Bunpou I sampai dengan Bunpou VI tanpa terkecuali karena mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang sifatnya berjenjang. Termasuk dalam keadaan seperti sekarang dimana kegiatan belajar dilakukan secara daring akibat dari pandemi Covid-19. Pembelajaran daring dilakukan untuk mengurangi penyebaran virus yang semakin cepat dengan membatasi segala aktivitas fisik. Pertemuan yang biasanya dilakukan di kelas, kini berubah menjadi kegiatan pertemuan maya melalui jaringan internet dan salah satunya pada kegiatan pembelajaran Bunpou III.

Namun, pembelajaran daring mengakibatkan interaksi sosial dan kerja sama menjadi terbatas sehingga khawatir berdampak pada hasil belajar. Strategi belajar pun dilakukan oleh dosen dengan mengelompokkan mahasiswa dalam kelompok diskusi untuk mengatasi hal tersebut, akan tetapi masih ada beberapa mahasiswa yang merasa bahwa pembelajaran daring membuat beban belajar lebih berat sehingga kesulitan dalam mengikuti mata kuliah Bunpou III. Adapun kesulitan yang dialami seperti sulit memahami struktur kalimat, sulit mengingat penggunaan pola kalimat, serta sulit membedakan pola kalimat yang memiliki makna yang hampir sama.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui belajar secara berkelompok dengan tujuan agar setiap mahasiswa dapat saling berinteraksi dan meningkatkan hasil belajar, yakni dengan menerapkan model pembelajaran Jigsaw. Model Jigsaw pertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson dan kawan-kawan di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin di Universitas John Hopkins. Model ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan tetapi juga harus siap mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain (Lie, 2008: 41). Dengan demikian, siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan. Digambarkan sebagai "*socio-emotional powerhouse*" (Gonzalez, 2015), model Jigsaw mengharuskan siswa untuk belajar dari satu sama lain sehingga pembelajaran tidak dapat berhasil tanpa interaksi antar siswa. Harapannya adalah semua anggota kelompok berpartisipasi secara setara. Setiap siswa mengalami rasa kepemilikan dan tanggung jawab yang tinggi pada anggota kelompoknya.

Berlandaskan pemaparan yang telah disampaikan di atas, peneliti hendak melakukan penelitian yang berjudul "*Efektivitas Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Bunpou III secara Daring*".

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diutarakan pada latar belakang, teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa mengalami kesulitan dalam mempelajari Bunpou III.
2. Dibutuhkan model belajar yang dapat mendukung pembelajaran Bunpou III.

#### **C. Pembatasan Masalah**

Berlandaskan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti membuat batasan agar penelitian tidak terlalu luas yakni sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar Bunpou III secara daring pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta
2. Penelitian ini meneliti kesan serta tanggapan dari mahasiswa dalam pembelajaran Bunpou III secara daring dengan menerapkan model pembelajaran Jigsaw.
3. Materi yang digunakan pada proses pembelajaran yaitu materi pada buku *New Approach Chuukyuu Nihongo Kisohen* Bab 1 sampai dengan Bab 4.

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

Berlandaskan pada latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perbedaan hasil belajar mahasiswa antara sebelum dengan sesudah digunakan model pembelajaran Jigsaw dalam mata kuliah Bunpou III secara daring pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta?
2. Bagaimanakah efektivitas penerapan model pembelajaran Jigsaw dalam mata kuliah Bunpou III secara daring pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta?
3. Bagaimanakah tanggapan dari mahasiswa terhadap penerapan model pembelajaran Jigsaw dalam mata kuliah Bunpou III secara daring pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta?

#### **E. Kegunaan Penelitian**

##### **1. Kegunaan Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan menjadi referensi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sebagai alternatif yang mengubah kegiatan pembelajaran menjadi lebih inovatif.

## 2. Kegunaan Praktis

### a. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai pengalaman yang berharga dalam keikutsertaan pengembangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan dan kebahasaan.

### b. Bagi Mahasiswa

- Dapat mengatasi permasalahan pada pembelajaran *bunpou* yang selama ini dihadapi oleh mahasiswa.
- Dapat membuat mahasiswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran *bunpou*

### c. Bagi Dosen

- Dapat menambah pemahaman mengenai model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sebagai alternatif pengajaran pada mata kuliah *bunpou*
- Dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

