

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Setiap bahasa di dunia memiliki tata bahasa yang unik dan berbeda. Oleh karena itu, merupakan suatu ketidakmungkinan jika kita ingin menguasai suatu bahasa tanpa mempelajari dan memahami tata bahasanya. Terutama jika mempelajari bahasa asing. Saat seseorang tidak mengerti tata bahasa bukan berarti orang tersebut tidak dapat berbicara, menyimak, atau menulis sesuatu dalam bahasa asing. Tetapi, dengan pemahaman dan penguasaan mengenai tata bahasa, keterampilan seseorang dalam berbicara maupun menulis dalam bahasa asing akan lebih fasih dan terstruktur.

Begitu juga dengan mempelajari bahasa Jepang. Tata bahasa di dalam bahasa Jepang disebut dengan *bunpou*. Di dalam *bunpou* terdapat banyak sekali susunan pola kalimat (*bunkei*). Karena banyaknya pola kalimat di dalam bahasa Jepang, terkadang pembelajar sering merasa kesulitan untuk mencari padanan makna yang sesuai saat diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Di program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta, mata kuliah tata bahasa (*bunpou*) merupakan mata kuliah dengan SKS (Satuan Kredit Semester) terbanyak jika dibandingkan dengan mata kuliah yang lain. Hal ini membuktikan betapa banyaknya materi yang harus diberikan kepada mahasiswa, pentingnya penguasaan tata bahasa

untuk mendukung keterampilan lainnya, bahkan dapat disimpulkan bahwa dengan banyaknya satuan kredit semester pada mata kuliah ini menjadikan *bunpou* menjadi mata kuliah yang memberikan pengaruh sangat besar pada total indeks prestasi mahasiswa di tiap semesternya.

Banyaknya materi *Bunpou* yang harus dipelajari membutuhkan waktu dan usaha lebih keras dalam menyampaikan materi tersebut. Karena tata bahasa bukan hanya untuk dihapal, tetapi harus benar-benar dipahami konsep dan penggunaannya. Untuk memahami materi dengan baik, mahasiswa membutuhkan banyak latihan dan pengulangan agar materi tata bahasa yang telah dipelajari dapat diterapkan dengan baik dan sesuai, baik saat melakukan percakapan dan menulis. Tetapi, pada kenyataannya mahasiswa tidak memiliki waktu yang cukup di rumah untuk mengulang materi dan melatih kemampuan tata bahasanya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada mahasiswa semester tiga, mahasiswa mengakui bahwa mereka tidak memiliki waktu untuk mengulang materi yang telah diajarkan karena adanya beberapa alasan seperti, aktivitas di luar jam perkuliahan yang menyita waktu, tugas-tugas kuliah yang harus dikerjakan, hingga tempat tinggal yang berlokasi jauh dari kampus yang membuat mahasiswa merasa terlalu lelah dan tidak termotivasi untuk *me-review* kembali materi yang telah diajarkan, bahkan banyak dari mereka yang tidak dapat mempersiapkan materi *Bunpou* untuk keesokan harinya. Banyak pula dari mereka yang belajar hanya saat ada ujian. Akibat dari semua itu, mahasiswa akan

mudah lupa dan sulit menerapkan pola kalimat yang telah diajarkan karena kurangnya latihan dan *review* materi. Akan terbentuk pola pikir “belajar-ujian-lupakan” di benak mahasiswa yang jika dibiarkan akan berdampak besar pada penurunan prestasi belajar mereka. Untuk melihat kemampuan awal mahasiswa, telah dilampirkan daftar nilai *shoutesuto* (lihat lampiran 3) sebagai acuan awal dalam menilai kemampuan mahasiswa. Selain itu, untuk mendukung penelitian ini peneliti menyebarkan angket kepada 20 orang mahasiswa semester tiga Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta. Berdasarkan angket tersebut, didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 1.1
Hasil Angket Awal pada Mahasiswa Semester Tiga

Pernyataan	Ya	Tidak
Cara mengajar dosen sudah bervariasi	5	15
Materi bunpou dirasakan lebih sulit dibanding semester sebelumnya	18	2
Mebutuhkan <i>review</i> materi	19	1
Mebutuhkan variasi pembelajaran yang lebih menarik	14	6

Sumber : data angket yang didapatkan oleh peneliti

Sebagai pengajar, dosen tidak mungkin meminta mahasiswa untuk berhenti melakukan aktivitas di luar perkuliahan untuk fokus pada nilai akademik atau mengawasi kegiatan mahasiswa di luar kelas agar prestasi belajarnya tidak terganggu. Tetapi, ada solusi lain yang dapat dilakukan oleh dosen untuk membantu mahasiswa dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Menurut penuturan beberapa mahasiswa, pembelajaran yang telah dilakukan oleh dosen dirasakan sudah cukup baik. Dosen telah melibatkan mahasiswa secara aktif dalam perkuliahan. Kegiatan pembelajaran biasanya dimulai dengan pemberian materi oleh dosen atau terkadang dosen membagi mahasiswa ke dalam beberapa kelompok untuk menjelaskan materi melalui diskusi mahasiswa, setelah itu mahasiswa diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan pada buku ajar. Akan tetapi, penerapan pembelajaran aktif ini tidak selalu dilakukan. Kerap kali pembelajaran dilakukan secara konvensional dimana dosen hanya memberikan penjelasan materi, lalu mahasiswa diminta mengerjakan tugas atau soal-soal yang terdapat di buku.

Dari penjelasan di atas, permasalahan belajar yang dialami mahasiswa dapat diatasi dengan pemberian *review* materi berupa latihan-latihan yang lebih melibatkan mahasiswa secara aktif di dalam pembelajaran agar pemahaman mahasiswa menjadi lebih mendalam. Maka dari itu, akan sangat tepat jika pembelajaran aktif (*active learning*) diterapkan dalam

pembelajaran tata bahasa semester tiga Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.

Sebagaimana yang telah dikatakan oleh (Silberman, 2014: 23) sebagai berikut :

“Yang saya dengar, saya lupa. Yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat. Yang saya dengar, lihat, dan pertanyakan atau diskusikan dengan orang lain, saya mulai pahami. Dari yang saya dengar, lihat, bahas, dan terapkan, saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan. Yang saya ajarkan kepada orang lain, saya kuasai. “

Dari berbagai macam strategi pembelajaran aktif, ada salah satu strategi bernama strategi *Jeopardy Review* yang menurut peneliti sangat tepat untuk mengatasi permasalahan belajar mahasiswa pada mata kuliah tata bahasa semester tiga. *Jeopardy Review* ini adalah strategi pembelajaran aktif yang terinspirasi dari sebuah acara permainan di televisi Amerika berjudul "*Jeopardy!*" yang dipersembahkan pada tahun 1964 oleh seorang aktor bernama Art Fleming. Permainan ini cukup unik dibandingkan permainan televisi lainnya karena kontestannya akan diberikan petunjuk berupa sebuah jawaban oleh pembawa acara, lalu kontestan tersebut harus menjawab dalam bentuk pertanyaan. Permainan ini sudah sering diterapkan oleh para guru di Amerika, tetapi dengan format permainan yang sedikit berbeda mengikuti kebutuhan pembelajaran di kelas. Dengan permainan ini, mahasiswa dapat mengulang materi pelajaran tata bahasa secara keseluruhan dengan cara

yang menyenangkan, menantang, dan melatih penggunaan pola kalimat yang telah diajarkan sebelumnya. Selain itu, dengan menerapkan strategi pembelajaran ini, dosen dapat mengamati apakah mahasiswa sudah memahami dengan baik materi yang telah diberikan atau belum. Jika belum, dosen dapat memberikan penjelasan kembali mengenai pola kalimat yang dianggap sulit oleh mahasiswa. Penulis percaya bahwa *Jeopardy Review* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah *Bunpou*.

Penelitian ini dilaksanakan di semester tiga karena pada semester ini, mahasiswa mulai aktif dalam kegiatan di luar perkuliahan seperti mengikuti organisasi kampus yang memakan banyak waktu, selain itu materi pembelajaran lebih sulit dibandingkan semester sebelumnya, juga bahan ajar yang digunakan berbeda dengan semester sebelumnya yang mana hal-hal ini dapat menjadi kesulitan dalam belajar.

Dengan latar belakang yang telah disebutkan di atas, penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Strategi *Jeopardy Review* Terhadap Hasil Belajar *Bunpou* Mahasiswa Semester III**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang berhasil diidentifikasi adalah:

1. Dibutuhkannya *review* materi pada mata kuliah tata bahasa (*bunpou*) agar pemahaman mahasiswa menjadi lebih mendalam dan materi tidak mudah dilupakan.
2. Mahasiswa tidak memiliki waktu yang cukup di luar perkuliahan untuk mengulang kembali pelajaran yang telah dipelajari di kelas.
3. Belum ada solusi yang diberikan dosen untuk membantu mahasiswa dalam mendalami pemahaman materi di kelas.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tepat sasaran, maka perlu adanya pembatasan masalah, yaitu :

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *Jeopardy Review* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah *Bunpou* .
2. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan strategi *Jeopardy Review* dalam pembelajaran *Bunpou* semester III.
3. Penelitian dilaksanakan pada mata kuliah *Bunpou* semester III Universitas Negeri Jakarta tahun akademik 2019/2020.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah pengaruh *Jeopardy Review* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah *Bunpou* semester tiga?

2. Bagaimana keunggulan dan kelemahan strategi *Jeopardy Review* pada pembelajaran *bunpou* semester tiga?

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkaya hasanah penelitian dalam strategi pembelajaran sehingga *Jeopardy Review* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk menjadikan pembelajaran menjadi lebih inovatif dan menarik.

2. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Mahasiswa

Menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran *Bunpou* yang selama ini dihadapi oleh mahasiswa.

b. Dosen

Untuk memberikan informasi mengenai *Jeopardy Review* sebagai alternatif pengajaran dosen pada mata kuliah *Bunpou* semester tiga.