

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan bermasyarakat, manusia tidak akan terlepas dari penggunaan bahasa untuk berkomunikasi. Begitu juga dalam dunia pendidikan, bahasa memiliki peranan penting untuk dapat menyampaikan informasi dan komunikasi antara guru dengan peserta didik. Tanpa menggunakan bahasa, maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar. Untuk dapat berkomunikasi dengan baik, maka di sekolah diberikan pembelajaran bahasa, baik itu bahasa nasional, daerah maupun bahasa asing. Untuk dapat memasuki dunia internasional, kita harus bisa menguasai bahasa asing, seperti halnya bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional. Selain bahasa Inggris, di sekolah juga diajarkan bahasa asing lainnya, seperti bahasa Jepang.

Dalam mempelajari bahasa Jepang, ada 4 kemampuan yang harus dipelajari yaitu, kemampuan menyimak atau mendengar, kemampuan membaca, kemampuan menulis dan kemampuan berbicara Tarigan (2008). Kemampuan ini dibuat dengan tujuan agar dapat terampil berbahasa dan dapat berkomunikasi dengan baik. Dalam pengajaran bahasa asing, khususnya pengajaran bahasa Jepang, siswa juga dituntut untuk menguasai keempat kemampuan berbahasa tersebut.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan melalui wawancara kepada guru bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Nusa Penida pada

tanggal 20 Juni 2021, diketahui bahwa pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Nusa Penida belum berjalan dengan maksimal. Hal tersebut dikarenakan cara mengajar yang menggunakan ceramah serta media yang digunakan masih konvensional yaitu hanya menggunakan buku Nihongo Kira Kira sebagai pedoman utama dalam pembelajaran. Dikarenakan media pembelajaran yang masih konvensional, hal tersebut menyebabkan hanya ada beberapa siswa yang mampu memahami materi dengan baik dan sebagian banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang. Pembelajaran bagi siswa pun belum berjalan dengan maksimal karena siswa hanya terfokus pada penjelasan guru dan bukunya saja.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai UTS bahasa Jepang kelas XI IBB 1 dan XI IBB 2. Dari hasil tersebut ada beberapa siswa yang nilainya masih dibawah KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Seperti halnya kelas XI IBB 1 terdapat 15 siswa yang nilainya masih dibawah KKM dengan nilai rata-rata kelas 69,4, sedangkan di kelas XI IBB 2 terdapat 12 siswa yang nilainya dibawah KKM dengan nilai rata-rata kelas 71,3. Berdasarkan pencermatan soal dan hasil UTS tersebut, terdapat kesulitan yang dialami oleh siswa dalam hal membaca kosakata, menulis huruf *Hiragana* dan *Katakana*, serta memahami kalimat dalam bahasa Jepang. Sehingga hal ini menyebabkan kemampuan bahasa Jepang siswa menjadi kurang. Oleh karena itu, diperlukan adanya solusi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam bahasa Jepang.

Dari media yang digunakan di SMA Negeri 1 Nusa Penida belum memenuhi tujuan pembelajaran dengan maksimal. Hal tersebut dapat

mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam belajar bahasa Jepang, sehingga siswa akan cepat merasa bosan saat jam pembelajaran berlangsung, serta materi yang diberikan tidak dapat dikuasai dan dipahami oleh siswa. Hal tersebut membuat proses pembelajaran belum maksimal. Kurangnya pengadaan strategi dan media tersebut dapat menyebabkan motivasi dan perhatian siswa berkurang sehingga membuat tingkat prestasi belajar siswa menjadi menurun. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi hambatan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, supaya dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan bahasa Jepang pada siswa diperlukan sebuah strategi dan media yang mendukung berlangsungnya proses pembelajaran. Karena strategi adalah cara yang dilakukan untuk mempermudah mencapai sasaran yang diinginkan (Trianto, 2007). Serta media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan minat penerima, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik (Sadiman, dkk, 2014). Dari pernyataan ahli tersebut menunjukkan bahwa strategi dan media pembelajaran memegang peranan penting dalam usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam hal ini, peran seorang guru menjadi sangat penting dalam menciptakan strategi dan media pembelajaran untuk dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bahasa Jepang. Selain itu, guru juga seharusnya membimbing dan memotivasi siswa agar mereka dapat berinteraksi dengan baik, sesuai dengan pembelajaran yang diberikan. Guru harus bisa memilih dan menemukan sumber belajar yang cocok dan efektif untuk siswa, karena dalam

pengajaran bahasa Jepang, guru tidak hanya menggunakan metode ceramah saja, melainkan harus ada strategi dan media yang digunakan dalam pembelajaran untuk membuat siswa termotivasi dalam belajar, serta dapat melatih kemampuan bahasa Jepang siswa.

Salah satu strategi dan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang yaitu menggunakan strategi kerja kelompok dengan berbantuan media *Crossword Puzzle* atau yang biasa disebut dengan teka-teki silang. Dalam strategi kerja kelompok lebih menitikberatkan pada proses belajar pada kelompok dan bukan mengerjakan sesuatu bersama kelompok. Proses belajar dalam kelompok akan membantu siswa menemukan dan membangun sendiri pemahaman mereka tentang materi pembelajaran. Dengan kerja kelompok siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat mendiskusikan masalah-masalah tersebut dengan temannya.

Strategi kerja kelompok ini dapat didukung dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*. Menurut Said dan Budimanjaya (2015) *Crossword Puzzle* atau Teka-Teki Silang adalah permainan yang berisi pertanyaan mendatar dan menurun. Media ini dapat mendorong siswa untuk mengetahui dan mengingat kosakata yang dipelajari serta memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga, menuntut siswa untuk mengetahui banyak informasi dan pengetahuan guna meningkatkan kemampuan bahasa Jepang.

Peneliti memilih menggunakan *Crossword Puzzle* sebagai media pembelajaran dikarenakan media ini dapat dijadikan sebagai pengenalan

bahasa Jepang karena dalam media ini siswa dilatih untuk membaca, mengingat, memahami serta dapat mengasah otak siswa dalam mencari kata yang cocok sesuai dengan kolom dan pertanyaan yang diberikan. Selain itu, media ini dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta dapat memperdalam pemahaman siswa. Selain itu, media ini sederhana dan mudah untuk digunakan oleh setiap siswa belajar kapan saja dan dimana saja. Sehingga, dengan digunakannya strategi kerja kelompok yang berbantuan media *Crossword Puzzle* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan bahasa Jepang pada siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat penelitian terkait mengenai pengaruh model pembelajaran *Collaborative Teamwork Learning* (CTL) berbantu media *Crossword Puzzle* yang dilakukan oleh Harahap (2020). Kelebihan dari penelitian ini adalah keberhasilan penelitian dalam menggunakan model *Collaborative Teamwork Learning* (CTL) berbantu media *Crossword Puzzle* selama pembelajaran yang dapat membuat siswa belajar secara kolaboratif yaitu bekerjasama dalam sebuah tim untuk menyelesaikan suatu masalah dengan hasil belajar saat *posttest* dengan nilai rata-rata adalah 80. Serta penelitian ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV.

Sama halnya dengan penelitian terdahulu, penelitian ini diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan berbahasa serta dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Jepang pada siswa dengan menggunakan strategi kerja kelompok berbantuan media *Crossword Puzzle*, serta dapat memberikan pengaruh positif yang signifikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengusulkan untuk mengatasi permasalahan di atas menggunakan penelitian dengan judul “Pengaruh Strategi Kerja Kelompok Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Kemampuan dan Motivasi Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Nusa Penida”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses kegiatan pembelajaran yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Strategi pembelajaran yang digunakan di SMA Negeri 1 Nusa Penida masih menggunakan ceramah.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih konvensional hanya menggunakan buku.
3. Kemampuan bahasa Jepang siswa masih kurang.
4. Kurangnya motivasi dan perhatian siswa pada pembelajaran.
5. Belum dikembangkannya media *Crossword Puzzle* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Nusa Penida.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas masih sangat luas, maka perlunya dilakukan pembatasan masalah. Tujuannya agar penelitian ini dapat lebih terarah. Pembatasan masalah pada penelitian ini difokuskan pada pengaruh

strategi kerja kelompok dengan berbantuan media *Crossword Puzzle* untuk dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan bahasa Jepang pada siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas terdapat 2 rumusan masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengaruh strategi kerja kelompok berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap motivasi dan kemampuan bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 1 Nusa Penida?
2. Bagaimanakah respon siswa setelah menggunakan strategi kerja kelompok berbantuan media *Crossword Puzzle*?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh strategi kerja kelompok berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap motivasi dan kemampuan bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 1 Nusa Penida.
2. Untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan strategi kerja kelompok berbantuan media *Crossword Puzzle*.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Secara Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran dan konsep baru, menambah pengetahuan dan wawasan dalam melakukan inovasi dalam bidang pendidikan serta membantu potensi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif.

b. Manfaat Secara Praktis

1. Bagi guru

Sebagai bahan acuan untuk menerapkan strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar.

2. Bagi siswa

Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, dapat mempermudah siswa untuk mengingat materi dan meningkatkan kemampuan bahasa Jepang, serta dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

3. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengaplikasikan teori-teori yang diperoleh di bangku kuliah serta menjadi referensi pihak lain yang akan melakukan penelitian lanjutan.