

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jepang menjadi salah satu bahasa asing yang diajarkan di sekolah-sekolah di Indonesia. Ketertarikan siswa terhadap belajar Bahasa Jepang terus meningkat seiring dengan kuatnya hubungan antara Indonesia dan Jepang. Data tersebut dibuktikan dengan survei yang dilakukan oleh The Japan Foundation di tahun 2018, bahwa pembelajar bahasa Jepang di Indonesia berada pada urutan ke-2 dengan jumlah pelajar sebanyak 709.479. Di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Bahasa Jepang merupakan mata pelajaran bahasa asing yang dipelajari di sekolah. Seperti pembelajaran bahasa asing lain, salah satu aspek penting dalam mempelajari Bahasa Jepang adalah kosakata.

Dalam pembelajaran Bahasa Jepang keterampilan komunikasi tergantung dengan kosakata yang dimiliki, sehingga pembelajaran Bahasa Jepang tidak hanya menguasai huruf *Hiragana* dan *Katakana*, tetapi dapat berkomunikasi secara komunikatif menjadi tujuan dalam pengajaran Bahasa Jepang.

Tujuan akhir belajar bahasa adalah mampu mengkomunikasikan ide atau gagasannya menggunakan Bahasa Jepang yang baik. Sehingga penguasaan kosakata atau *goi* menjadi faktor penunjang dalam menyampaikan gagasan (Fauzi dan Rosliyah, 2020). Dengan menguasai kosakata yang cukup, siswa dengan mudah mengungkapkan ide dan pemikiran mereka dalam Bahasa Jepang. Oleh karena itu,

memperkuat kemampuan kosakata adalah hal yang penting bagi pembelajar Bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil observasi dan menyebarkan kuisioner yang telah dilakukan di kelas XI Perkantoran SMK Negeri 1 Magetan pada 21 Januari 2023, 36 responden menyatakan kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata Bahasa Jepang. Hal ini diperkuat dengan adanya hasil pre-test yang menunjukkan nilai rata-rata 52,55 dengan presentase keberhasilan 5,55% dapat diartikan bahwa tingkat ketuntasan siswa masih rendah.

Selain itu ditemukan fakta bahwa selama kegiatan belajar sering dijumpai siswa yang lupa kosakata saat ditanya oleh guru. Kosakata yang ditanyakan padahal sudah diberikan ketika penyampaian materi pembelajaran. Kurangnya perhatian siswa dan perbedaan minat belajar menjadi alasan mengapa siswa kesulitan dalam menyerap materi pembelajaran. Adapun alasan lain pada saat observasi langsung di kelas ditemukan model pembelajaran yang digunakan oleh guru menggunakan metode ceramah dengan menjelaskan materi di papan tulis sehingga siswa kurang aktif dan bosan dalam pembelajaran, hal tersebut membuat sebagian besar siswa mengobrol dengan teman sebangkunya, bermain gawai dan tidur.

Tindakan guru terhadap permasalahan tersebut yaitu memanfaatkan teknologi dengan menggunakan gawai siswa untuk sesi permainan, namun tidak membuat media seperti kartu gambar atau media lainnya. Namun penggunaan gawai menjadikan siswa tidak fokus dalam pembelajaran karena konsentrasi siswa terdisktraksi dengan media sosial. Selain itu disampaikan juga bahwa guru menggunakan permainan seperti tebak kata, kuis, dan mengajak *outing class*.

Adapun kelebihan metode ceramah yaitu siswa dapat mengembangkan keterampilan mendengarkan dan mencerna informasi dengan baik, selain itu dari skalabilitas metode ceramah dapat digunakan kepada sejumlah besar siswa, lalu metode ceramah dapat mentransfer informasi dalam waktu yang singkat.

Namun terdapat kelemahan metode ceramah yaitu kurangnya keterlibatan aktif karena guru berbicara kepada siswa tanpa banyak interaksi atau partisipasi aktif dari siswa, sulit untuk meresapi dan mengingat informasi yang disampaikan dalam jangka panjang. Selain itu tidak mendukung pembelajaran aktif sehingga diperlukan kombinasi dengan metode pembelajaran lain untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pendekatan pembelajaran berpusat pada guru tidak selalu buruk namun tidak selalu cocok untuk semua siswa. Dikarenakan siswa yang terlibat dalam pembelajaran, memiliki gaya belajar, atau memerlukan penyesuaian khusus tidak mendapat manfaat penuh dalam pembelajaran ini. Oleh karena itu guru harus fleksibel dalam memilih metode pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan dan kendala yang dialami oleh siswa perlunya diterapkan strategi pembelajaran lain agar dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Jepang. Dalam proses pembelajaran perlu adanya inovasi seperti memberikan kesempatan siswa untuk mengeksplorasi diri mereka melalui permainan atau *game*. Sehingga siswa dapat termotivasi dan minat belajar mereka meningkat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif *make a match* berbantuan kartu berpasangan bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi siswa agar suasana yang tercipta di kelas menyenangkan dan dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang siswa.

Model pembelajaran *Make a match* dikembangkan oleh Loma Curran di tahun 1994. Pembelajaran mengajak siswa untuk saling berinteraksi satu sama lain dengan menemukan pasangan (Mihtahul, 2011:135). Yudi (2017) menyatakan pendapatnya bahwa model pembelajaran *Make a match* adalah model pembelajaran yang menjadikan siswa untuk mencari pasangan kartu berupa jawaban dan soal. Model pembelajaran *Make a match* dilakukan dengan mencocokkan pasangan atau kelompok, konsep, atau ide terkait. Dalam kegiatan membuat pertandingan, siswa biasanya diberikan serangkaian informasi atau item dan diminta untuk menemukan dan mencocokkan pasangan atau kelompok yang terkait dalam beberapa cara. Model pembelajaran *Make a match* menggunakan guru sebagai peran untuk menyiapkan kartu soal atau permasalahan dan kartu jawaban lalu siswa dapat mencari pasangan kartunya (Suyatno, 2009: 72). Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat diartikan bahwa jenis pembelajaran ini dapat digunakan untuk membantu siswa memahami dan mengingat informasi, serta dapat mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Berpikir kritis dalam strategi pembelajaran *Make a match* untuk menggali lebih dalam dan menganalisis informasi permainan kartu mencocokkan dan memasang gambar. Hal yang dilakukan yaitu pengamatan, perbandingan, analisis, pengambilan keputusan, dan evaluasi.

Dalam mengatasi sikap siswa yang bosan di kelas, tidur, mengobrol dengan teman, dan bermain *handphone*, sehingga kurang aktif berpartisipasi maka diperlukan media yang dapat mendukung pembelajaran. Penggunaan media kartu berpasangan akan diterapkan di kelas XI Perkantoran SMK Negeri 1 Magetan. Kartu berpasangan adalah jenis alat atau permainan pendidikan yang digunakan

untuk membantu siswa mempelajari informasi atau konsep baru. Terdiri dari dua set kartu yang masing-masing berisi pertanyaan dan jawaban. Media kartu berpasangan diharapkan dapat membantu menarik perhatian siswa dan membuat siswa berpikir dalam permainan sehingga mampu memberikan stimulasi agar memudahkan siswa dalam mengingat kosakata yang sedang dipelajari.

Dalam penelitian ini media kartu berpasangan nantinya diberikan kepada siswa dengan dibagi menjadi beberapa kelompok kecil atau berpasangan dan diberikan satu set kartu pengacakan. Setiap orang bertanggung jawab untuk mencari keberadaan jawaban atas pertanyaan yang ada pada kartu. Dengan demikian dapat menuntun siswa untuk berpikir dan bekerjasama untuk mengisi sesuai petunjuk yang diberikan. Media kartu berpasangan dapat membantu siswa dalam menguasai materi pembelajaran, merangsang pemikiran siswa dan membantu dalam mengingat kosakata Bahasa Jepang. Karakteristik siswa SMK yang suka bermain dan belajar bersama menjadikan media kartu berpasangan sebagai media yang cocok dalam pembelajaran di kelas.

Hal ini telah diperkuat pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Maulidawati dkk (2020), dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Persamaan pada penelitian Maulidawati dkk (2020) adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match*. Sedangkan perbedaan dari penelitian Maulidawati dkk (2020) dan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada jenis penelitian. Penelitian sebelumnya menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Kekurangan pada penelitian sebelumnya yaitu keterbatasan dalam mengevaluasi proses pembelajaran.

Penelitian eksperimen semu kurang dalam mengevaluasi proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas, fokusnya lebih pada hasil akhir daripada cara siswa mencapainya. Pada penelitian sebelumnya pengumpulan data menggunakan hasil tes di analisis menggunakan SPSS versi 18. Sedangkan pengumpulan data pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan observasi, kuisisioner, dan tes, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Perbedaan lainnya terdapat pada bidang studi yang diteliti. Pada penelitian sebelumnya model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* diterapkan pada mata pelajaran Matematika. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan pada pelajaran Bahasa Jepang.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Siswa mengalami kesulitan mengingat kosakata Bahasa Jepang.
2. Siswa merasa bosan ketika pembelajaran sedang berlangsung dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik.
3. Kosakata Bahasa Jepang siswa kelas XI Perkantoran SMK N 1 Magetan yang masih rendah.
4. Metode ceramah yang digunakan guru tidak memungkinkan adanya penyesuaian individual yang efektif.
5. Kurangnya variasi strategi pembelajaran membuat siswa merasa bosan dan pasif.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Magetan, Kecamatan Magetan, Kabupaten Magetan, Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini akan membahas mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan kartu berpasangan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang dan mengidentifikasi respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan kartu berpasangan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang. Materi yang diajarkan yaitu kosakata Bahasa Jepang pada Buku Sakura 1.

1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan kartu berpasangan mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang siswa kelas XI Perkantoran di SMK Negeri 1 Magetan?
2. Bagaimana respons siswa kelas XI Perkantoran SMK Negeri 1 Magetan terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan kartu berpasangan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang siswa kelas XI Perkantoran SMK Negeri 1 Magetan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan kartu berpasangan.
2. Untuk mendeskripsikan respons siswa terhadap penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan kartu berpasangan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang siswa kelas XI Perkantoran di SMK Negeri 1 Magetan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* berbantuan kartu berpasangan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

1.6.2 Secara Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Jepang.

b. Bagi guru

Diharapkan guru mampu menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan kartu Bahasa Jepang agar siswa memiliki ketertarikan dalam kegiatan belajar di kelas.

c. Bagi sekolah



Penelitian ini dapat membantu meningkatkan pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu langkah dalam mengaplikasikan ilmu yang telah ditempuh sewaktu kuliah.

