

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penguasaan bahasa asing memang sangat penting pada era globalisasi untuk mendapatkan jenjang karir yang lebih baik khususnya pada bidang pariwisata. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang penting untuk dikuasai. Selain itu, ketertarikan siswa terhadap anime yang sedang menjadi *trending center* saat ini membuat Bahasa Jepang menjadi salah satu pelajaran yang diminati oleh siswa. Akan tetapi, dapat dilihat secara jelas bahwa orang yang mampu berbahasa Jepang secara fasih dapat dikatakan sangat minim dibandingkan dengan bahasa asing lainnya seperti Bahasa Inggris. Hal yang menjadikan minimnya kemampuan bahasa Jepang tersebut dikarenakan kurangnya motivasi dalam mempelajari bahasa tersebut. Hal ini selaras dengan pendapat Liu (2018) yang pada penelitiannya menemukan motivasi belajar bahasa Jepang sangat minim karena guru hanya menekankan pada kemampuan kognitif siswa melalui pemberian teori dan tes dengan nilai standar yang tinggi. Sehingga, siswa enggan untuk mempelajari bahasa Jepang baik secara tertulis maupun lisan.

Dalam pembelajaran bahasa, pemahaman siswa mengenai pola kalimat kosa kata dan unsur kebahasaan lainnya memang penting dipelajari oleh siswa. Namun, pembelajaran teori yang cenderung pasif dan kurang menarik minat siswa perlu

mendapatkan inovasi sehingga motivasi siswa meningkatkan. Seperti bahasa lainnya, bahasa Jepang memiliki beberapa karakteristik seperti sistem pengucapan, penggunaan huruf, kosa kata, dan tata bahasa. Salah satu karakteristik bahasa Jepang yang dipelajari oleh siswa ialah pemahaman Bahasa huruf dan pengucapan. Dari segi tata bahasa, Bahasa Jepang mempunyai pola kata yang cukup berbeda terhadap pola kata bahasa Indonesia. Dalam bahasa Jepang, struktur kalimat berupa ‘Subjek – Predikat’ maupun ‘Subjek – Objek – Predikat’, sementara susunan kalimat dalam bahasa Indonesia memiliki pola ‘Subjek – Predikat – Objek’ selain itu Bahasa Jepang juga memiliki huruf yang cukup sulit untuk dipelajari huruf tersebut antara lain *hiragana katakana* dan *kanji*. Saat ini Bahasa Jepang semakin diperlukan untuk kepentingan pekerjaan karena banyaknya lapangan pekerjaan yang dibuka oleh Jepang di beberapa sektor.

Merujuk kepada pemaparan di atas, dapat dikatakan bahwasanya siswa di Indonesia akan menemukan kesulitan di dalam mempelajari bahasa Jepang. Serta peralihan pendekatan pembelajaran yang monoton dan tradisional (*teacher centre*) akan membantu guru dalam membuat peningkatan ketertarikan dan motivasi siswa di dalam mempelajari bahasa Jepang. Salah satu pendekatan pedagogi yang berpotensi meningkatkan motivasi siswa adalah metode Discovery Learning.

Dimana berdasarkan hasil observasi awal bagi siswa kelas XI BBU di SMA Surya Wisata ditemukan banyaknya penurunan hasil belajar dan minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang . Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor yang mempengaruhi siswa itu sendiri. Menurut Susanto (2016), kompetensi pengetahuan siswa dipengaruhi oleh variabel internal dan eksternal. Aspek dari dalam yakni ciri-ciri yang melekat pada diri siswa dan berasal dari dalam diri,

khususnya mencakup kesanggupan kognitifnya dan tingkat motivasi terhadap proses belajar. Sebaliknya, faktor eksternal mengacu pada pengaruh terhadap kompetensi pengetahuan siswa yang berasal dari sumber eksternal siswa, termasuk lingkungan keluarga, pendidikan, dan komunitas di lingkungan rumah. Terdapat pula aspek eksternal yang memberikan dampak atas penurunan hasil belajar siswa dikarenakan pendekatan pembelajaran yang monoton dan tradisional (*teacher centre*), data ini diperoleh dari hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya. Di SMA Surya Wisata memiliki guru Bahasa Jepang sebanyak 2 (dua) orang yang mana guru yang pertama bukan dari lulusan Pendidikan Bahasa Jepang namun memiliki pengalaman tinggal atau menetap di Jepang sedangkan guru lainnya lulusan S1 Bahasa Jepang di salah satu universitas swasta di Bali. Jam pembelajaran di SMA Surya Wisata 1 x 35 menit dan jam pelajaran Bahasa Jepang setiap minggunya adalah 4 jam pelajaran untuk Bahasa Jepang umum dan 2 jam pelajaran untuk Bahasa Jepang pariwisata. Buku yang digunakan dalam pengajaran adalah buku Sakura, *minna no nihon go* dan *nihon go kira-kira*. Didukung dengan telah dilaksanakannya observasi pendahuluan ditemukan bahwa siswa cenderung pasif saat mengikuti pelajaran yang dibawakan oleh guru temuan ini didapat saat melaksanakan observasi siswa beberapa siswa ditemukan memainkan gawai saat guru sedang menerangkan dan beberapa siswa terlihat mengantuk dikarenakan metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode ceramah ditambah dengan guru fokus pada papam tulis saja. Namun, dari hasil observasi ditemukan siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dilihat dari reaksi siswa terhadap *anime*. Ketika membahas perihal *anime* siswa menanyakan arti dari judul – judul *anime* yang sedang naik daun saat itu, selain menanyakan arti dari judul *anime* siswa juga

melontarkan kata atau kalimat berbahasa Jepang diambil dari *anime* yang mereka sedang ikuti. Hal ini menunjukkan bahwa tingginya tertarik siswa terhadap Bahasa Jepang di SMA Surya Wisata. Temuan ini yang menjadikan *discovery learning* dipilih menjadi metode yang tepat untuk meningkatkan pemahaman Bahasa Jepang siswa.

Pemanfaatan pendekatan *Discovery Learning* diharapkan mampu membuat peningkatan bagi motivasi belajar siswa. Melalui metode pembelajaran inovatif ini, guru tidak hanya mendorong siswa untuk aktif mengkonstruksi pengetahuan dan sikap, namun juga mendorong perkembangan keterampilan tata bahasa siswa. Untuk memperluas pengetahuan siswa lebih dari sekedar pemahaman mata pelajaran bahasa Jepang, khususnya bahasa Jepang, sangat penting untuk mengembangkan kemahiran mereka dalam mengatur kata secara efektif dan akurat sesuai dengan aturan bahasa Jepang. Berpedoman kepada penjelasan di atas, perlu diadakannya kajian studi berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahasa Jepang Bahasa Jepang Di SMA Surya Wisata”.

Pembelajaran penemuan (*discovery learning*) adalah sebuah pendekatan instruksional yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif melalui proses bertanya dan merumuskan solusi tentatif, mengambil contoh nyata atau pengalaman praktis Hanafi (2016). Inipun selaras terhadap ungkapan Krisnawati (2015) *discovery learning* adalah metode yang terjadi ketika seorang guru menetapkan melakukan eksperimen, melakukan tindakan selaku pelatih, dan memberi arahan di sepanjang jalan dalam upaya membantu siswa mndapat solusi. Dengan cara ini, guru menyediakan siswa dengan alat-alat tertentu untuk belajar suatu konsep, dan

siswa memahami alat-alat tersebut. Dengan metode pembelajaran ini, siswa didorong agar belajar mandiri, berpartisipasi aktif di dalam kegiatan pembelajaran, mengevaluasi, menggunakan cara pandang induktif atau proses deduktif untuk merumuskan hipotesis, mencari kebenaran, dan melakukan pengamatan dan ekstrapolasi.

Peranan guru pada pendekatan pembelajaran *discovery learning* ialah membina dan memotivasi peserta didik dengan memfasilitasi minat belajar dan memotivasi peserta didik. Dalam pengajaran penemuan, guru tidak menyajikan materi di kelas secara langsung, tetapi siswa memiliki kesempatan dalam menemukan permasalahan yang berhubungan pada materi yang dipelajarinya. Guru juga harus merencanakan pelajaran sehingga pelajaran fokus pada isu-isu yang tepat bagi siswa untuk mengeksplorasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan wawancara dan observasi awal identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilihan metode pembelajaran *Discovery Learning* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang di sekolah.
2. Siswa kurang belajar secara mandiri dan kurang berpartisipasi aktif.
3. Metode pembelajaran yang diterapkan bersifat *teacher centre* sehingga siswa mudah bosan dan tidak tertarik mempelajari *bahasa Jepang*.
4. Perbedaan struktur tata bahasa dan huruf pada Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia kerap membuat siswa beranggapan *bahasa Jepang* merupakan materi yang cukup rumit.

5. Kurangnya motivasi siswa dalam mempelajari *bahasa Jepang*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan penguasaan siswa terhadap materi *bahasa Jepang* setelah penerapan metode pembelajaran *Discovery Learning*?
2. Bagaimana persepsi siswa terhadap pembelajaran *bahasa Jepang* setelah penerapan metode pembelajaran *Discovery Learning*?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan penguasaan siswa terhadap materi *bahasa Jepang* setelah penerapan metode pembelajaran *Discovery Learning*.
2. Untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pembelajaran *bahasa Jepang* setelah penerapan metode pembelajaran *Discovery Learning*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini dapat menyumbangkan ide yang positif bagi siswa, guru, sekolah dan para peneliti bidang pendidikan lainnya untuk melakukan pembenahan kualitas pendidikan dalam segi isi, proses, dan capaian pembelajaran siswa. Secara khusus hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

Manfaat teoritis

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat memperkaya teori-teori yang telah ada serta menambah wawasan keilmuan, pengembang keilmuan secara umum serta dapat memberi gambaran metode pembelajaran inovatif, kreatif dan metode pembelajaran yang tepat dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, terutama dalam meningkatkan hasil belajar materi bahasa Jepang melalui metode pembelajaran *Discovery Learning*.

1.5.1 Manfaat praktis

1. Bagi sekolah

Memberikan wawasan baru bagi sekolah untuk menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi sesuai kebutuhan siswa. Serta sebagai tolak ukur bagi sekolah agar terciptanya mutu pendidikan yang lebih optimal di dalam sekolah.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan guru sebagai acuan dalam menerapkan metode pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang siswa terutama terkait dengan mengelola pembelajaran Bahasa Jepang mandiri dan efektif.

3. Bagi siswa

Sebagai referensi belajar yang inovatif dan kreatif dengan mengenal metode-metode pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah.

4. Bagi peneliti

Sebagai pengalaman bagi peneliti untuk lebih baik dalam menentukan metode pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan referensi dalam melakukan penelitian kedepannya.

