

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Fatmawati (2019), jumlah institusi pembelajar bahasa Jepang dan jumlah pengajar bahasa Jepang yang tersebar diseluruh Indonesia meningkat. Peningkatan ini menunjukkan adanya minat yang besar terhadap pembelajaran bahasa Jepang dari tahun ke tahun seiring dengan perkembangan hubungan sosial ekonomi antara Jepang dan Indonesia. Selain itu, jumlah orang Indonesia yang studi ke Jepang pun mengalami peningkatan signifikan, sekitar 28,6% (*Japan Student Service Association (JASSO)*, 2017). Di negara Indonesia bahasa Jepang bahkan masuk kedalam mata pelajaran yang tersedia di jenjang SMA. Masuk kedalam lintas minat yang bisa dipilih oleh para siswa, siswa yang tertarik ingin mempelajari bahasa Jepang bisa memilih lintas minat dengan mata pelajaran bahasa Jepang. Menurut Wildan Ahmad (2016) hiragana dilihat dari fungsinya memiliki peran yang sangat penting bagi pembelajar bahasa Jepang termasuk siswa SMA kelas X yang menjadi pemula pembelajar bahasa Jepang ditingkatan sekolah menengah atas. Walaupun bahasa Jepang di SMA hanya menjadi mata pelajaran peminatan tetapi hal ini tetap menjadi penting, dikarenakan saat ini Indonesia merupakan negara peringkat kedua setelah cina yang memiliki jumlah pembelajar bahasa Jepang terbanyak (*The Japan Foundation*, 2022). Hal ini pun bisa menjadi sebuah bekal bagi para siswa SMA yang memiliki ketertarikan kepada bidang bahasa Jepang dan ingin lebih memperdalam pengetahuan atau bekerja di Jepang. Huruf hiragana merupakan pengantar awal mereka untuk mempelajari bahasa Jepang. Karena jika dilihat dari kegunaan huruf hiragana sebagai *okurigana* (huruf hiragana ditulis untuk mengikuti huruf kanji, untuk menjelaskan arti dari kanji tersebut), hiragana sebagai *furigana* (huruf hiragana ditulis mengikuti huruf kanji untuk menjelaskan pelafalan), hiragana sebagai huruf untuk menulis partikel dalam bahasa Jepang, dan hiragana sebagai *honorific* atau penyebutan perorangan juga ditulis dengan huruf hiragana, contohnya seperti menulis *san*, *kun*, dan *chan*. (*Hikan Sakura*, 2021).

Dalam bahasa Jepang terdapat tiga jenis huruf, yaitu hiragana, katakana, dan kanji. Hiragana dan katakana termasuk huruf silabis sedangkan kanji termasuk huruf ideogram yang menunjukkan bunyi sekaligus artinya. Menurut Takebe (1993) sistem penulisan di dunia dikelompokkan ke dalam 2 kelompok yaitu *hyoo i moji* dan *hyoo on moji*. Kanji termasuk termasuk *hyoo i moji*, karena kanji adalah huruf yang menyatakan arti. Sedangkan

huruf hiragana dan katakana termasuk *hyoo on moji*, karena huruf-huruf tersebut hanya melambangkan bunyi saja, tanpa menyatakan arti. Oleh karena itu Takebe (1993) mengungkapkan bahwa huruf Jepang termasuk kedua-duanya. Hiragana sendiri merupakan huruf yang paling sering digunakan dalam penulisan bahasa Jepang karena hiragana memiliki fungsi untuk menulis kata asli Jepang yang tidak memiliki huruf kanji, huruf kanji yang tidak jelas atau terlalu formal untuk digunakan dalam penulisan, mengikuti huruf kanji untuk membentuk kata kerja atau kata sifat (contoh: 見る (*miru*), 食べる (*taberu*), 飲む (*nomu*)), digunakan untuk penulisan partikel, dan penulisan *furigana*, yaitu cara membantu untuk membaca huruf kanji yang biasanya ditulis di atas atau dibawah huruf kanji.

Hiragana adalah huruf-huruf yang berbentuk seperti A(あ), I(い), U(う), E(え), O(お) dan sebagainya. Huruf hiragana terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*) (Iwabuchi 1989, hlm. 229). Vokal dalam bahasa Jepang sendiri terdapat lima macam, yaitu A(あ), I(い), U(う), E(え), O(お) dan vocal tersebut selain berdiri sendiri, juga membentuk sebuah bunyi dengan disertai konsonan didepannya, atau juga disertai konsonan bersama semi vocal (y) (contoh: k + a = ka (か) dan k + y + a = kya(きゃ)).

Namun sebagian besar pembelajar bahasa Jepang khususnya siswa SMA merasa kesulitan untuk menguasai huruf hiragana. Dibuktikan oleh Sholeha (2016) dalam penelitiannya mengenai “pengaruh penggunaan metode *peer learning* terhadap penguasaan penggunaan huruf hiragana” bahwasanya sebanyak 73% siswa mengalami kesulitan saat mempelajari huruf hiragana. Karena huruf hiragana yang berbeda dengan huruf alfabet dan memiliki aturan penulisan yang khusus menjadi salah satu alasan para siswa untuk menguasai huruf hiragana. Selain itu mereka harus menghafal huruf hiragana ini secara khusus. Huruf hiragana yang berjumlah 46 huruf yang disebut *sei on*, dan ada *dokuon* yang berjumlah 25 huruf, *handaku on* 5 huruf, dan *yoo on* 36 huruf (Renariah, 2002). Belum lagi huruf hiragana memiliki cara dan urutan penulisannya tersendiri.

Oleh karena itu, dalam penguasaan huruf hiragana ini harus ada sebuah metode yang bisa membuat pembelajar mudah untuk menguasai dan mengingat huruf-huruf hiragana dengan cara membuat para siswa rajin menuliskan huruf hiragana dalam sebuah permainan. Salah satu media yang dapat di terapkan adalah menerapkan sebuah permainan *crossword puzzle* bergambar. Dengan menggunakan media permainan pun akan menuntut

siswa menjadi lebih aktif dalam menulis huruf hiragana. Karena permainan juga termasuk ke dalam pembelajaran aktif atau bisa disebut dengan *active learning*. Menurut Silberman (2010. Hlm 1) *active learning* dapat terjadi ketika pelajar senang untuk mencari sesuatu yang dapat ditunjukkan dengan menjawab pertanyaan, memerlukan informasi untuk menyelesaikan masalah, atau menyelidiki cara untuk melakukan pekerjaan. *Active learning* lebih mengajak peserta didik untuk terlibat secara langsung melalui pengalaman nyata daripada konsep atau sekedar teori.

Menurut Boyle (2011, hlm. 3) Permainan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi para siswa. Dia berkata bahwa “*games make learning concepts more palatable for students and supply learners with a platform for their creative thoughts to bounce around.*” Bahwasanya permainan membuat konsep pembelajaran lebih cocok untuk siswa karena memberi ruang untuk kreatifitas mereka bangkit.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mencoba menerapkan sebuah metode permainan menulis dan mengingat dengan media gambar yang dapat membantu pembelajar untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana, yaitu permainan *crossword puzzle* dengan media gambar.

Crossword puzzle dalam bahasa Indonesia berarti teka-teki silang. Menurut Khalilullah (2012), teka-teki silang merupakan sebuah permainan dengan mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak menggunakan huruf-huruf sehingga terbentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk.

Media permainan *crossword puzzle* ini juga telah banyak digunakan dalam sebuah pembelajaran. Dalam beberapa penelitian banyak yang telah menggunakan permainan ini untuk diterapkan dalam penilaian hasil belajar siswa, peningkatan kosakata siswa, dan penghafalan huruf al-qur'an (Hikmah, Hidayat. 2018). Ditambah dengan menggunakan media gambar sebagai petunjuknya akan membuat permainan ini lebih menyenangkan dan mudah diingat oleh pembelajar. Seperti yang diungkapkan oleh Fitroh, Imam, dan Chamdani (2013) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran menggunakan permainan *crossword puzzle* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Kegiatan pembelajaran menggunakan permainan *crossword puzzle* dapat mempermudah siswa untuk mengingat materi yang diberikan oleh guru, sehingga siswa mudah dalam menguasai materi tersebut. Dalam jurnal penelitian mengenai *crossword puzzle* lainnya diungkapkan oleh Hikmah dan Hidayat (2018) mengungkapkan

bahwa berdasarkan penelitian, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca dan menulis kosakata bahasa Arab melalui penggunaan media teka-teki silang (*crossword puzzle*) yang mencakup (1) pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan, (2) peserta didik lebih mudah membaca kosakata bahasa Arab, (3) peserta didik lebih mudah menulis kosakata bahasa Arab, (4) guru lebih mudah membimbing peserta didik yang masih kesulitan.

Media gambar merupakan salah satu contoh dari media visual, yaitu media yang melibatkan indra penglihatan. Menurut Saifuddin (2018, hlm. 132), media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam bentuk-bentuk visual. Angkowo (dalam Poerwanti, 2015, hlm. 390), berpendapat bahwa media gambar adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar. Dengan adanya media gambar, akan dapat membantu guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima pelajaran, serta dapat menarik dan membantu daya ingat siswa. Media gambar yang memiliki kelebihan pada saat dijadikan sebagai media pembelajaran membuat penulis tertarik untuk mengkolaborasikan dengan teknik permainan *crossword puzzle*. Media gambar dijadikan sebagai petunjuk dalam pengisian soal permainan *crossword puzzle*, dalam hal ini teknik permainan *crossword puzzle* akan lebih menarik.

Dengan meninjau cukup banyaknya penelitian terdahulu yang telah menggunakan permainan *crossword puzzle* sebagai media pembelajaran dalam berbagai bidang mata pelajaran dan menghasilkan hasil yang positif menjadi salahsatu latar belakang peneliti mengambil media permainan *crossword puzzle* menjadi media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana siswa SMA kelas X di SMAN 1 Rancaekek. Dengan menerapkan media permainan *crossword puzzle* dengan media gambar ini, diharapkan menjadi salah satu alternatif bagi pembelajar bahasa Jepang untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana siswa SMAN 1 Rancaekek secara efektif dengan cara yang lebih menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis merumuskan masalah dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan huruf hiragana siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah belajar menggunakan metode permainan *crossword puzzle* dengan media gambar?
2. Bagaimana penguasaan huruf hiragana siswa kelas kontrol sebelum dan sesudah belajar tanpa menggunakan metode permainan *crossword puzzle* dengan media gambar?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar penguasaan huruf hiragana antara kelas eksperimen dan kelas kontrol?
4. Bagaimana pengaruh penggunaan metode permainan *crossword puzzle* dengan menggunakan media gambar terhadap penguasaan huruf hiragana?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang, penulis membatasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya meneliti pengaruh penggunaan metode permainan *crossword puzzle* dengan media gambar dalam penguasaan huruf hiragana di jenjang sekolah menengah atas kelas X dengan membandingkan hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Penelitian ini hanya meneliti ada atau tidaknya perbedaan peningkatan penguasaan huruf hiragana antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Penguasaan huruf hiragana hanya sebatas dalam memahami dan mengingat cara penulisan huruf hiragana.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui penguasaan huruf hiragana siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan metode permainan *crossword puzzle* dengan media gambar.
- b. Untuk mengetahui penguasaan huruf hiragana siswa kelas kontrol sebelum dan sesudah belajar tanpa menggunakan metode metode permainan *crossword puzzle* dengan media gambar.

- c. Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara siswa yang belajar menggunakan dan yang tidak menggunakan metode permainan *crossword puzzle* dengan media gambar.
- d. Untuk mengetahui pengaruh metode permainan *crossword puzzle* dengan media gambar terhadap penguasaan huruf hiragana pada siswa SMA kelas X.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menjawab apakah permainan *crossword puzzle* dengan media gambar berpengaruh untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana di jenjang SMA siswa kelas X dan menjawab segala permasalahan yang sudah dipaparkan sebelumnya. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menjadi salah satu acuan dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam mempelajari penguasaan huruf hiragana.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi penulis, dengan melakukan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman baru mengenai penggunaan media permainan *crossword puzzle* dengan media gambar dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.
- b) Bagi pembaca, dengan penelitian ini diharapkan bisa mendapatkan wawasan dan informasi baru mengenai penggunaan media permainan *crossword puzzle* dengan media gambar dalam proses pembelajaran huruf hiragana.
- c) Bagi pengajar, melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam meningkatkan media pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam mempelajari penguasaan huruf hiragana.
- d) Bagi pembelajar bahasa Jepang, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dan cara baru yang lebih menyenangkan dalam mempelajari penguasaan huruf hiragana sehingga dapat lebih memahami materi yang sudah disampaikan.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini dibagi atas tiga bagian, diantaranya bagian awal, bagian inti, bagian akhir. Bagian awal meliputi halaman judul, lembar pengesahan, dan persembahan, prakata, abstrak dan daftar isi. Bagian skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu:

Bab I merupakan pendahuluan yang membahas latar belakang masalah, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistem penulisan skripsi;

Bab II berisi landasan teori yang memaparkan teori tentang huruf hiragana dan metode pembelajaran huruf hiragana, penjelasan menyeluruh tentang permainan *crossword puzzle* dengan media gambar dalam pembelajaran huruf hiragana;

Bab III adalah metode penelitian yang meliputi desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data;

Bab IV memaparkan temuan penelitian dan pembahasan;

Bab V berisi kesimpulan dan saran. Sedangkan bagian akhir dari skripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang berhubungan dengan penulisan skripsi ini.