

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa sebagai hasil budaya merupakan suatu isyarat, kode, atau cara yang digunakan suatu kelompok di suatu tempat guna mencapai suatu maksud atau opini dari suatu topik pembicaraan. Bahasa dapat dinyatakan dengan dua cara, yaitu lisan dan tulisan. Kedua cara ini mempunyai tujuan yang sama, yaitu untuk menyampaikan ide, pikiran, pendapat, perasaan, berita, atau hal-hal lain kepada orang lain (Sudjianto *et al.*, 2007 : 54). Bahasa memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena segala aktifitas yang dilakukan oleh manusia tidak terlepas dari keterampilannya dalam berbahasa.

Keterampilan seseorang dalam berbahasa sangat dipengaruhi oleh kualitas pemahaman dan kuantitas kosakata yang dimiliki oleh seseorang, sehingga semakin kaya kosakata yang dimiliki maka akan semakin besar pula kemampuan berbahasanya (Tarigan, 1993 : 2). Jembatan bagi pembelajar pemula untuk memperbanyak kosakata adalah dengan membaca. Titik awal bagi pembelajar pemula untuk bisa membaca adalah dengan menguasai huruf.

Dalam bahasa Jepang huruf disebut *moji*. Ada yang menyebutnya dengan istilah *monji* ada pula yang menyebutnya dengan istilah *ji*. Menurut Iwabuchi Tadasu, huruf berasal dari gambar yang menunjukkan isi atau arti dari suatu hal

dimana gambar tersebut disederhanakan dan secara bersamaan dengan terbentuknya gambar tersebut ditentukanlah bunyi atau cara pengucapan berdasarkan kebiasaan atau adat istiadat masyarakat pemakainya.

Huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang adalah *Kanji*, *Hiragana*, *Katakana*, dan *Roomaji*. Biasanya Huruf yang pertama kali diperkenalkan pada seorang pembelajar pemula bahasa Jepang adalah huruf *Hiragana*. Iwabuchi dalam Sudjianto dan Ahmad Dahidi (2004 : 73) mengemukakan bahwa *Hiragana* adalah huruf – huruf yang berbentuk seperti あ、い、う、え、お、 dan sebagainya. Huruf *Hiragana* terbentuk dari garis-garis atau coretan – coretan yang melengkung (*kyokusenteki*). Huruf *Hiragana* berfungsi untuk menuliskan kosakata yang ditulis dengan *Kanji* sebelum pemula mempelajari huruf *kanji*.

Dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran huruf, ada beberapa teknik yang secara alamiah dilakukan oleh pembelajar. Yaitu meniru, mengingat, mengulang, penyederhanaan, dan mengalami langsung (Yatena : 2011). Materi pembelajaran akan dengan mudah tersampaikan apabila didalamnya melibatkan berbagai indera yang digunakan untuk mempraktikkan teknik tersebut, seperti mata sebagai media visual dan otak merekamnya sebagai suatu ingatan kemudian pembelajar melakukan peniruan atas apa yang telah dilihatnya sebagai suatu pengulangan. Oleh karena itu, pengajar memerlukan media yang dapat menarik perhatian siswa untuk menyampaikan materi agar siswa dapat menerima bahan ajar dengan mudah. Pengajar bisa menggunakan media visual seperti gambar,

media audio seperti tape, radio dan sejenisnya, atau media audio visual seperti film, video dan sejenisnya.

Telah banyak media dan metode yang digunakan untuk menghafal huruf *Hiragana* di kalangan pelajar tingkat menengah dimana minat terhadap pembelajaran bahasa Jepang masih beragam. Pada penelitian ini, penulis ingin menggunakan kartu Kwintet sebagai media untuk menghafal huruf *Hiragana* berdasarkan pertimbangan bahwa dalam pembelajaran bahasa Jepang pada pelajar tingkat menengah perlu diterapkan media berupa *games*/permainan agar melibatkan banyak indera sehingga penyampaian materi bisa dilakukan secara maksimal dan tidak membosankan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Kartu Kwintet *Hiragana* sebagai Media Alternatif Penguatan Mengingat Huruf *Hiragana*.”

## 1.2 Rumusan Masalah

Suatu penelitian perlu dirumuskan agar pengerjaannya berjalan secara sistematis. Berdasarkan hal tersebut dan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini penulis rumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana merencanakan pembelajaran huruf *Hiragana* dengan menggunakan permainan kartu Kwintet *Hiragana*?
- b. Bagaimana proses pembelajaran huruf *Hiragana* dengan menggunakan

- kartu Kwintet *Hiragana*?
- c. Bagaimana hasil pembelajaran huruf *Hiragana* dengan menggunakan kartu Kwintet *Hiragana*?
  - d. Bagaimana tanggapan siswa terhadap permainan kartu Kwintet *Hiragana* sebagai media alternatif penguatan kemampuan mengingat *Hiragana*?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan tidak terlalu luas, berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Perencanaan pembelajaran huruf *Hiragana* dengan menggunakan permainan kartu Kwintet *Hiragana* yang dimaksud adalah membuat kartu Kwintet serta menentukan aturan permainan, dan menyusun RPP untuk *treatment*,
- b. Proses pembelajaran huruf *Hiragana* dengan menggunakan kartu Kwintet *Hiragana* yang dimaksud adalah memainkan kartu Kwintet berhuruf *Hiragana* dengan maksud agar pembelajar mendapatkan penguatan kemampuan mengingat huruf *Hiragana* melalui permainan tersebut.
- c. Hasil pembelajaran huruf *Hiragana* dengan menggunakan kartu Kwintet *Hiragana* berupa hasil tes akhir.

- d. Tanggapan siswa terhadap permainan kartu Kwintet *Hiragana* dalam pembelajaran huruf *Hiragana* berupa hasil angket.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk memperoleh model perencanaan pembelajaran *Hiragana* melalui penggunaan permainan kartu Kwintet *Hiragana*.
2. Untuk memperoleh model proses pembelajaran *Hiragana* melalui penggunaan permainan kartu Kwintet *Hiragana*.
3. Untuk mengetahui hasil pembelajaran *Hiragana* melalui penggunaan permainan kartu Kwintet *Hiragana*.
4. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap permainan kartu Kwintet *Hiragana* dalam pembelajaran huruf *Hiragana*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan alternatif pembelajaran huruf *Hiragana* kepada para pembelajar maupun pengajar dalam proses penguasaan huruf *Hiragana* dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan permainan kartu Kwintet *Hiragana*.

## 1.6 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman pada setiap istilah yang ada dalam penelitian ini, maka penulis akan menguraikannya sebagai berikut :

- a. Media Alternatif dalam penelitian ini adalah alat bantu atau perantara yang dapat dipakai untuk membantu pembelajaran bahasa Jepang selain media yang biasa digunakan.
- b. Penguatan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penguatan dalam mengingat huruf *Hiragana* yang berupa hasil tes yang menunjukkan kecenderungan meningkat atau menguat. Kecenderungan tersebut dapat dilihat dengan tes berupa soal – soal tes memilih huruf *Hiragana* yang tepat dari kata berhuruf *Roma* dan menyalin kata atau satuan huruf *Hiragana* ke dalam huruf *Roma*.
- c. Permainan kartu Kwintet adalah permainan mengumpulkan atau mengelompokkan kartu – kartu yang terdiri dari lima kartu dan digabung menjadi satu kelompok. ( Lihat Bab II 2.1.1 dan 2.2.2 )

## 1.7 Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah suatu teori baik yang sudah baku maupun berupa rangkuman/kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan penelitian tersebut (Sutedi, 2005:32). Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah permainan lebih diminati oleh pembelajar tingkat Sekolah Menengah Atas dengan minat belajar bahasa Jepang yang beragam sehingga pembelajar

akan tertarik dan memperoleh penguatan kemampuan mengingat huruf *Hiragana*.

### 1.8 Hipotesis

Gempur Santoso (2005:20) mengatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban Research Question yang diajukan, oleh karena itu hipotesis masih merupakan pernyataan yang masih lemah, perlu diuji apakah hipotesis dapat diterima atau ditolak.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : Penggunaan permainan kartu Kwintet sebagai media alternatif penguatan mengingat huruf *Hiragana* tidak memberikan kontribusi terhadap hasil pembelajaran *Hiragana*

Hk : Penggunaan permainan kartu Kwintet sebagai media alternatif penguatan mengingat huruf *Hiragana* memberikan kontribusi terhadap hasil pembelajaran *Hiragana*.

### 1.9 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen adalah prosedur penelitian yang digunakan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dua variable atau lebih dengan mengendalikan pengaruh variable yang lain. (Nawawi, 1991 : 82). Sedangkan penelitian eksperimen ialah penelitian yang bertujuan untuk menguji efektifitas dan efisiensi pembelajaran dalam suatu

pendekatan, metode, teknik, atau media pengajaran dan pembelajaran, sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik atau tidak digunakan jika memang tidak baik, dalam pengajaran yang sebenarnya. (Sutedi, 2009 : 64). Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk ada atau tidaknya penguatan dalam mengingat huruf *Hiragana* yang dapat dilihat dari presentase ketika melaksanakan eksperimen dan presentase nilai test setelah melaksanakan eksperimen dengan menggunakan media permainan kartu Kwintet. Dalam penelitian eksperimen ini diperlukan kelas kontrol sebagai kelompok pembandingan yang diperlakukan secara berbeda.

Karena penelitian yang akan dilaksanakan melibatkan dua variabel bebas dan dua variabel terikat, maka desain penelitian yang digunakan adalah desain kelompok kontrol dan eksperimen pre test dan post test. Alasan pemilihan desain ini karena peneliti melihat pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat yang digunakan.

Adapun desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut :

Gambar 1.1

$$\frac{O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2}{O_3 \rightarrow O_4}$$

( Sugiyono, 2003 : 85)

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Kemampuan huruf *Hiragana* kelas eksperimen sebelum pembelajaran dengan kartu Kwintet.

O<sub>2</sub> : Kemampuan huruf *Hiragana* kelas eksperimen sesudah pembelajaran dengan kartu Kwintet.

O<sub>3</sub> : Kemampuan huruf *Hiragana* kelas kontrol sebelum pembelajaran menggunakan pendekatan yang biasa dilakukan di sekolah (pembelajaran ekspositori).

O<sub>4</sub> : Kemampuan huruf *Hiragana* kelas kontrol sesudah pembelajaran menggunakan pendekatan yang biasa dilakukan di sekolah (pembelajaran ekspositori).

X : perlakuan atau pembelajaran menggunakan kartu Kwintet *Hiragana* sebagai media alternatif penguatan kemampuan mengingat *Hiragana*

#### 1.10 Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian berupa populasi dan sampel. Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya (diteliti) (Sudjana, 2005 : 6). Populasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 13 Bandung. Sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi

(Sudjana, 2005 : 6). Dalam hal ini sampel adalah siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 13 Bandung kelas X – 4 dan X – 7.

### 1.11 Teknik Pengumpulan Data

“Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian” (Sutedi, 2009: 155). Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan berbentuk tes berupa tes tulis (*pre test-post test*) dan non tes berupa angket.

### 1.12 Teknik Pengolahan Data

Data yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan data kuantitatif berupa angka. Pengolahan data tes dilakukan dengan cara mencari nilai  $t_{hitung}$ .  $t_{hitung}$  digunakan untuk mencari perbedaan dari hasil *treatment* yang telah dilakukan. Sedangkan menurut Sudjiono pengolahan data angket dilakukan dengan cara menafsirkan hasil angket berdasarkan tabel interpretasi.