

## BAB 1

### PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan pendahuluan terhadap penelitian yang dimulai dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, dilanjutkan dengan tujuan penelitian, manfaat penelitian dan diakhiri dengan sistematika penulisan.

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pemelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Kristanto, 2016). Setiap media pembelajaran adalah suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media yang berkembang akhir-akhir adalah permainan edukasi (Vitianingsih, 2016).

Permainan edukasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk dikembangkan, khususnya dalam keterampilan menyimak (*choukai*). Permainan edukasi termasuk dalam model pembelajaran multimedia, karena mengintegrasikan berbagai komponen seperti teks, audio, gambar, dan animasi untuk menyampaikan materi pembelajaran. Model multimedia ini terbukti mampu merangsang berbagai indera belajar siswa dan memperkuat pemrosesan informasi dalam memori jangka panjang (Kristanto, 2016). Suyatno (2005) menekankan bahwa permainan edukasi dapat mengembangkan keterampilan bahasa secara interaktif dan menyenangkan. Selain itu, unsur menantang dan tantangan dalam permainan, seperti dikemukakan oleh Prensky (2007), mampu menumbuhkan motivasi dan jiwa kompetitif pemelajar. Oleh karena itu, media pembelajaran modern berbasis permainan edukasi multimedia sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi belajar di era digital saat ini.

Kebutuhan akan media yang mampu memotivasi pemelajar tersebut juga berkaitan dengan upaya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan di kelas. Dalam hal ini, permainan edukasi menjadi alternatif yang relevan, karena mampu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu faktor fenomena atau permasalahan yang kerap ditemui dalam proses pembelajaran adalah rendahnya motivasi belajar pemelajar,

yang disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan materi (Prihatini, 2018). Selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah satu arah dan selalu meminta pemelajar membaca buku di kelas, padahal minat baca pemelajar di Indonesia masih terbilang rendah (Anisa et al, 2021). Selanjutnya, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran menyimak selama ini terlihat monoton, karena media permainan khusus *choukai* (mendengarkan) sangat minim dan kurang inovatif (Farchan, 2013).

Selama ini para guru hanya mengandalkan video, *listening* percakapan biasa, *shadowing* atau soal-soal dari JLPT dan J-Test sebagai media *choukai*. Dengan perkembangan teknologi yang mumpuni, seharusnya para guru mampu menciptakan suasana menyenangkan terutama saat mengajarkan keterampilan menyimak kepada pemelajar melalui penggunaan media inovatif seperti permainan edukasi, agar dapat meningkatkan motivasi pemelajar dalam pembelajaran. Sebab, motivasi terbukti menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi keberhasilan dalam keterampilan menyimak pada tes JLPT N5-N4 dan J-Test F-G (Nugraha et al, 2017).

Media permainan edukasi seperti *Duolingo*, *Lingodeer*, *Human Japanese*, dan *Anki* telah dikenal luas dalam mendukung pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia. Seluruh aplikasi tersebut menerapkan pendekatan *Technology-Enhanced Language Learning* (TELL) berdasarkan teori Warschauer & Healey (1998), karena mampu melatih keempat keterampilan berbahasa secara terpadu serta menekankan pemanfaatan teknologi komputer dan digital untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran bahasa. Sedangkan di Jepang, salah satu permainan kata (*kotoba asobi*) atau permainan edukasi yang cukup populer adalah permainan *nazo nazo* (Aprista & Aryanto, 2022).

Istilah “*nazo nazo*” jika diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris disebut sebagai “*riddles*” (Weblio, 2025) dan bahasa Indonesia disebut “teka-teki” (Langeek Dictionary, 2025). Pada umumnya, menurut Tanaka et al (2023) *nazo nazo* selama ini hanya digunakan sebagai permainan kata khusus anak-anak di Jepang dan tidak digunakan sebagai pembelajaran keterampilan menyimak. Cara mainnya pun cukup sederhana, cukup memberikan beberapa petunjuk (*hint*)

kepada para pemain dengan narasi singkat. Kemudian, setelah diberi petunjuk, para pemain tersebut harus menebak benda yang dimaksud supaya memperoleh skor. Fungsi media permainan *nazo nazo* dapat meningkatkan motivasi belajar, mengasah kemampuan berpikir kritis, mendorong kerja sama dan komunikasi. Kemudian, juga dapat meningkatkan kemampuan kosakata pada anak-anak di sekolah (Tanaka et al: 2023).

Permainan *nazo nazo* perlu dikembangkan kembali sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Jepang, karena permainan edukatif memiliki kaitan erat dengan pengembangan kemampuan menyimak. Wright, Betteridge, & Buckby (2006) menjelaskan bahwa permainan bahasa menciptakan suasana belajar yang santai namun tetap mendorong pemelajar untuk menyimak secara aktif, sehingga efektif dalam membangun kompetensi menyimak. Hal ini penting diteliti karena keterampilan menyimak merupakan bagian kemampuan komunikasi (Brown, 2001; Nunan, 2001). Agar permainan *nazo nazo* lebih menantang dan relevan dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*), permainan ini idealnya disusun dalam bentuk narasi panjang yang merepresentasikan level analisis (C4) dalam Taksonomi Bloom. Penyusunan narasi ini tidak sekadar bertujuan menyajikan cerita, tetapi juga dirancang agar pemelajar mampu membongkar informasi menjadi bagian-bagian, mengidentifikasi hubungan antarbagian, serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang tersedia. Hal ini sejalan dengan konsep *assessing analysis* yang dikemukakan oleh Brookhart (2010), yaitu bahwa untuk menilai kemampuan berpikir analitis pemelajar, tugas atau pertanyaan harus mendorong mereka menemukan bagian-bagian dari informasi dan memahami keterkaitan di antara bagian-bagian tersebut.

Keterampilan menyimak merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa Jepang, karena memungkinkan pemelajar memahami, menginterpretasikan, dan menganalisis informasi dari komunikasi lisan (Farchan, 2013). *Japan Foundation* (2008) juga menekankan bahwa latihan menyimak bertujuan agar pemelajar mampu menangkap berbagai pesan dalam konteks komunikasi nyata. Menyimak berfungsi sebagai *input* utama dalam pemerolehan bahasa yang akan

berpengaruh terhadap *output* berupa kemampuan berbahasa secara menyeluruh. Dengan demikian, kebutuhan mendesak saat ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti *nazo nazo* yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Jepang level dasar (N5-N4) dengan pendekatan HOTS.

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis tebak kata, seperti *nazo nazo*, memiliki potensi besar dalam mendukung pengembangan berbagai aspek kemampuan anak dan pelajar (dewasa), termasuk keterampilan bahasa, kognitif, serta komunikasi sosial. Berbagai temuan empiris dan kajian teoretis dari sejumlah peneliti mendukung pandangan ini, di antaranya Krashen (1982), Higo (2013), Fudiyanti (2014), Nugraha et al. (2017), Zwagery (2021), Tanaka et al. (2023), dan Wahyu et al. (2023). Dalam kerangka teorinya, Krashen (1982) menekankan bahwa motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam pengembangan keterampilan menyimak. Motivasi yang tinggi dapat menurunkan *affective filter* (penghalang emosional), sehingga memungkinkan pelajar menerima input lisan secara lebih optimal. Selain itu, Higo (2013) meneliti peran *nazo nazo* dalam mendorong perilaku penyampaian informasi pada anak, serta meningkatkan stimulus sosial terhadap lingkungan sekitar melalui aktivitas komunikasi yang bermakna. Dalam ranah pengajaran bahasa asing, Fudiyanti (2014) mengkaji penggunaan permainan *hangman* (teka teki tebak kata) dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang di tingkat SMA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan ini secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata pelajar melalui suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Selanjutnya, sejalan dengan Krashen (1982), Nugraha et al. (2017) juga menegaskan bahwa motivasi belajar memiliki kontribusi penting terhadap keterampilan menyimak, terutama dalam konteks persiapan menghadapi ujian kemampuan bahasa Jepang seperti JLPT. Sementara itu, Zwagery (2021) mengungkap bahwa permainan “Tebak Aku” yang berbasis gambar dan cerita efektif dalam menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak, khususnya dalam mengenali dan memahami ekspresi serta emosi orang lain. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif juga memiliki dimensi afektif

yang signifikan. Tanaka et al. (2023) dalam penelitiannya pada anak usia 3-4 tahun menemukan bahwa *nazo nazo* sebagai bentuk permainan teka-teki mampu mengembangkan kemampuan komunikasi dasar anak secara efektif. Adapun dalam konteks pembelajaran formal, Wahyu et al. (2023) melaporkan bahwa permainan edukatif berbasis tebak kata mampu meningkatkan pemahaman konsep sains (IPAS) dan memperkuat daya serap pemelajar terhadap materi pelajaran di sekolah dasar. Secara keseluruhan, temuan-temuan tersebut menegaskan pentingnya eksplorasi media pembelajaran berbasis permainan, khususnya yang bersifat interaktif seperti *nazo nazo*, dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi pemelajar.

Jadi, dapat disimpulkan pada penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan *nazo nazo* efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan komunikasi, baik pada anak-anak maupun orang dewasa. Namun, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan *nazo nazo* sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak (*choukai*) bahasa Jepang pada level dasar N5-N4. Padahal, keterampilan menyimak merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa dan komunikasi, sebagaimana ditegaskan oleh Brown (2001) dan Nunan (2001), terutama bagi pemelajar Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) dengan waktu belajar terbatas (2 hingga 6 bulan). Selain itu, belum ditemukan penelitian mengenai *nazo nazo* dalam bidang pendidikan bahasa Jepang yang secara khusus mengacu pada konsep *assessing analysis* berdasarkan teori Brookhart (2010). Padahal, *riddles* (*nazo nazo*) merupakan bagian dari ranah *logical thinking* (Toshtemirova, 2021) dan dapat dikategorikan sebagai keterampilan berpikir tingkat tinggi (Kusuma, 2021). Serta, berpotensi diterapkan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan menyimak.

Untuk mengisi kekosongan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa permainan kuis edukatif *nazo nazo* dengan pendekatan *game based learning* yang dirancang untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), khususnya pada level analisis (C4) dalam Taksonomi Bloom Revisi (Anderson & Krathwohl, 2001). Permainan disusun dalam bentuk teka-teki naratif (*nazo nazo*) yang menuntut kemampuan menganalisis dan mengevaluasi

berdasarkan petunjuk lisan yang tersirat. Hal tersebut didasari adanya teori Kusuma (2021) dan penelitian Nurhasanah (2021) yang menyatakan bahwa teka teki mencakup 3 kategori berpikir tingkat tinggi, yaitu analisis (C4), karena melibatkan pemetaan konteks dari petunjuk yang tidak langsung; evaluasi (C5), melalui proses membandingkan dan menilai berbagai opsi jawaban; serta kreasi (C6), ketika pemelajar dituntut untuk menghasilkan jawaban yang kreatif dan orisinal.

Pengembangan media ini juga didasarkan pada beberapa teori utama, yaitu: 1) *Game Based Learning* (Coffey, 2009; Gee, 2003), yang mendorong keterlibatan aktif pemelajar melalui permainan yang terintegrasi dengan materi ajar, 2) teori kognitif Piaget, yang menekankan pentingnya aktivitas bermain dalam perkembangan berpikir, 3) teori Brookhart (2010), digunakan sebagai acuan untuk menilai kemampuan analisis (*assessing analysis*) dalam konteks HOTS setara C4 pada setiap soal dalam permainan kuis *nazo nazo* karena permainan *nazo nazo* mencakup proses analisis, seperti membandingkan, membedakan, memahami makna, menafsirkan kalimat, dan menjelaskan hubungan antar informasi. Kemampuan-kemampuan tersebut juga dibutuhkan dalam menyelesaikan kuis *nazo nazo* atau teka teki pada keterampilan menyimak, sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan menyimak setara level N5 dan N4, di mana para pemelajar harus menafsirkan petunjuk yang disampaikan secara lisan (*rensou*), menyimpulkan makna yang tidak disebutkan secara langsung, serta menghubungkan berbagai informasi berdasarkan konteks yang didengar. Proses *assessing analysis* tersebut sejalan dengan Kusuma (2021) dan Toshtemirova (2021), yang menegaskan bahwa teka-teki (*riddle*) melibatkan aktivitas kognitif melalui pemikiran analitis dan kritis. Terakhir, 3) teori multimedia pembelajaran (Kristanto, 2016) untuk menciptakan media yang interaktif dan menarik.

Permainan *nazo nazo* dalam penelitian ini mengintegrasikan pemikiran dari Cook (2000) dan Toshtemirova (2021) yang memandang teka-teki tidak hanya sebatas menebak benda saja, tetapi juga mencakup eksplorasi linguistik kompleks, seperti frasa kerja, sifat, dan konsep abstrak. Pandangan ini berbeda dengan Tanaka et al. (2023) dan penelitian-penelitian sebelumnya, yang lebih banyak menyoroti teka-teki hanya sebagai permainan menebak benda secara sederhana saja. Dalam

evaluasi efektivitas media, digunakan teori Arikunto (2013) dan Akbar (2013) untuk uji hipotesis, Hake (1999) untuk menghitung *N Gain Score*, serta pendekatan statistik komparasional menurut Sutedi (2018) dan teori angket dari Sugihartono (2007).

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperluas fungsi *nazo nazo* sebagai media hiburan edukatif, tetapi juga sebagai alat pengembangan keterampilan menyimak berbasis HOTS mengikuti teori Brookhart (2010) dan Kusuma (2021), yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menantang, dan kognitif mendalam. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang, seperti dapat mencakup empat aspek: (1) teoretis, yakni menambah wacana ilmiah mengenai penggunaan *riddles* sebagai media ajar keterampilan menyimak; (2) empiris, yaitu menyediakan bukti efektivitas media berbasis *nazo nazo* terhadap peningkatan kemampuan menyimak N5; (3) praktis, berupa sumbangan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan guru bahasa Jepang; serta (4) pengembangan media, berupa format permainan edukatif yang sistematis dan dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis HOTS. Dengan kata lain, penelitian ini menjadi relevan dalam menjawab kebutuhan mendesak dunia pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa asing berbasis kompetensi komunikasi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan menyimak pemelajar bahasa Jepang *shokyuu* (dasar) pada kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan perlakuan (*treatment*)?
2. Bagaimana kemampuan menyimak pemelajar bahasa Jepang *shokyuu* (dasar) pada kelas eksperimen dan kontrol sesudah diberikan perlakuan (*treatment*)?

3. Bagaimana efektivitas penerapan media permainan *nazo nazo* dalam pembelajaran keterampilan menyimak *shokyuu*?
4. Bagaimana tanggapan pemelajar bahasa Jepang *shokyuu* terhadap pembelajaran keterampilan menyimak dengan menggunakan media permainan *nazo nazo*?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini hanya terbatas pada efektivitas media permainan *nazo nazo* dengan tema profesi (*shokugyou*), hewan (*doubutsu*), kendaraan (*norimono*), ungkapan ekspresi (*kanjou hyougen*), kegiatan sehari-hari (*nichijou seikatsu*), nama-nama tempat (*machi no naka*) dan salam (*aisatsu*) untuk pelajaran keterampilan menyimak bahasa Jepang N5 dan N4 (awal) di salah satu lembaga pelatihan kerja (LPK) yang berlokasi di kota Bekasi.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Kemampuan menyimak pemelajar bahasa Jepang *shokyuu* (dasar) pada kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).
2. Kemampuan menyimak pemelajar bahasa Jepang *shokyuu* (dasar) pada kelas eksperimen dan kontrol sesudah diberikan perlakuan (*treatment*)?
3. Efektivitas penerapan media permainan *nazo nazo* dalam pembelajaran keterampilan menyimak *shokyuu*.
4. Tanggapan pemelajar bahasa Jepang *shokyuu* terhadap pembelajaran keterampilan menyimak dengan menggunakan media pembelajaran *nazo nazo*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Mengacu pada tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, diharapkan hasilnya dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis bagi dunia pendidikan. Adapun rincian manfaat tersebut dijelaskan sebagai berikut:

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memperkaya wawasan dalam bidang pendidikan dan menambah pengetahuan peneliti, pembaca, maupun pembelajar bahasa Jepang mengenai penerapan media permainan *nazo nazo* dalam pembelajaran *choukai* bahasa Jepang dasar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai penerapan media permainan *nazo nazo* dalam pembelajaran *choukai*.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi Pembelajar

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh para pembelajar sebagai sumber pengetahuan mengenai penerapan media permainan *nazo nazo* dalam pembelajaran *choukai*, sebagai alternatif pendukung selain penggunaan media buku.

#### b. Bagi Pengajar

Penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai sumber informasi mengenai efektivitas penerapan media tersebut, sekaligus menunjukkan bahwa media permainan *nazo nazo* dapat diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menyimak (*choukai*) bahasa Jepang dasar sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

#### c. Bagi Peneliti

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi peneliti lain dalam mengaplikasikan media permainan *nazo nazo* pada pembelajaran keterampilan menyimak (*choukai*) bahasa Jepang dasar.

## 1.6 Sistematik Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti memaparkan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan kajian teori terhadap penelitian yang dimulai dengan keterampilan menyimak, dilanjutkan dengan pembelajaran keterampilan menyimak, bahasa Jepang dasar, permainan edukasi, hubungan antara permainan edukasi dan keterampilan menyimak, pembelajaran bahasa Jepang dasar di LPK, media pembelajaran, permainan edukasi, permainan *nazo nazo*, permainan *nazo nazo* sebagai media pembelajaran HOTS pada keterampilan menyimak, hubungan antara permainan edukasi dan keterampilan menyimak, penggunaan *game based learning* dalam penerapan permainan *nazo nazo*, dan diakhiri dengan kajian penelitian terdahulu.

### BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini, peneliti menjelaskan secara rinci mengenai metode dan teknik penelitian yang meliputi metode penelitian, lokasi dan waktu pelaksanaan, populasi serta sampel penelitian, instrumen yang digunakan, uji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, hipotesis penelitian, serta metode analisis data.

### BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Peneliti memaparkan hasil penelitian dan analisis terkait variabel yang diteliti, yakni penggunaan permainan edukasi berbasis media permainan kuis *nazo nazo* untuk meningkatkan kemampuan menyimak bahasa Jepang dasar.

### BAB V PENUTUP

Peneliti menginterpretasikan kesimpulan dari hasil analisis data yang diperoleh serta membahas implikasi dan rekomendasi bagi para pengguna hasil penelitian ini. Bagian kesimpulan mencakup ringkasan temuan penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.