

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Bahasa mempunyai peranan penting dalam kehidupan, yaitu sebagai alat yang dapat mempermudah komunikasi dengan individu lain. Sutedi (2008, hlm. 2) mengemukakan bahwa,

Bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan *ide*, *pikiran*, *hasrat*, dan *keinginan* kepada orang lain. Ketika kita menyampaikan ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada seseorang baik secara lisan maupun secara tertulis, orang tersebut bisa menangkap apa yang kita maksud, tiada lain karena ia memahami *makna (imi)* yang dituangkan melalui bahasa tersebut. Jadi, fungsi bahasa merupakan media untuk *menyampaikan (densatsu)* suatu makna kepada seseorang baik secara lisan maupun tertulis.

Menurut Satiti (2013, hlm. 1) “untuk menyampaikan makna dari suatu bunyi secara tertulis digunakanlah lambang-lambang atau simbol-simbol yang disebut huruf oleh penggunanya”. Huruf yang digunakan di Indonesia untuk menyampaikan suatu bunyi secara tertulis yaitu huruf *romawi*. Sedangkan di Jepang huruf yang digunakan ada 4 macam yaitu *hiragana*, *katakana*, *kanji* dan *romaji*. Seperti yang dikatakan Sutedi (2008, hlm. 7) bahasa Jepang dikenal sebagai bahasa yang kaya dengan huruf, tetapi miskin dengan bunyi. Karena, bunyi dalam bahasa Jepang terdiri dari lima buah vocal, dan beberapa buah konsonan yang diikuti vocal tersebut dalam bentuk suku kata terbuka. Jumlah suku kata (termasuk bunyi vocal) dalam bahasa Jepang hanya 102 buah, dan tidak ada suku kata tertutup atau kata yang diakhiri dengan konsonan. kecuali bunyi [n] saja. Tentunya dengan keterbatasan bunyi seperti ini, bagi penutur bahasa Jepang akan sulit untuk mempelajari bahasa lain. Di samping itu, dalam bahasa Jepang

ada konsonan rangkap dan bunyi vocal yang dipanjangkan sampai dua ketukan, serta aksan yang semuanya berfungsi sebagai pembeda arti.

Untuk menyampaikan bunyi yang jumlahnya terbatas (102 buah), digunakan empat macam huruf, yaitu :

1. Huruf *hiragana*
2. Huruf *katakana*
3. Huruf *kanji*
4. Huruf *romaji*

Karena Jepang menggunakan huruf tersebut di atas untuk menyampaikan suatu bunyi yang jelas berbeda dengan huruf yang digunakan di Indonesia yaitu huruf *romawi*, ini membuat para siswa lebih mudah untuk mempelajari bahasa asing lain yang menggunakan huruf yang sejenis daripada mempelajari bahasa Jepang. Namun, kebanyakan sekolah di Indonesia memasukkan bahasa Jepang sebagai pelajaran bahasa asing ke dua yang harus dipelajari setelah bahasa Inggris, sehingga mengharuskan siswa untuk mempelajari bahasa Jepang.

Hal pertama yang harus dilakukan siswa untuk mempelajari bahasa Jepang adalah mempelajari huruf *hiragana* dan *katakana* yang biasa disebut huruf *kana*. Huruf *kana* sangatlah penting untuk dipelajari agar nantinya siswa lebih mudah untuk mempelajari bahasa Jepang lebih dalam lagi. Tetapi, untuk mempelajari huruf *kana* yang berjumlah 46 huruf untuk *hiragana* dan 46 huruf untuk *katakana* yang hanya menggambarkan bunyi dasar (*seion*), belum lagi ditambah dengan variasi dan perubahannya untuk menggambarkan :

- a) Bunyi *chokuon* (bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang menggunakan sebuah huruf *kana*)
- b) Bunyi *yoo'on* (bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang terbentuk dari huruf-huruf hiragana き、し、ち、に、ひ、み、り、ぎ、じ、び、 atau ひ ditambah huruf-huruf や、ゆ、よ ukuran kecil.)

- c) Bunyi *seion* (bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan *kana* yang tidak memakai *dakuten* dan *handakuten*)
 - d) Bunyi *dakuon* (bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan *kana* yang memakai tanda *dakuten* ["])
 - e) Bunyi *handakuon* (bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan-tulisan yang memakai tanda *handakuten* [°]), dan
 - f) Bunyi *Tokushuon* (bunyi yang diucapkan secara khusus yang memiliki beberapa keistimewaan atau ciri-ciri tertentu yang tidak dimiliki bunyi lain.)
- (Sudjianto dan Dahidi, 2009, hlm. 75)

ini membuat siswa harus menguasai lebih dari 46 huruf *hiragana* dan lebih dari 46 huruf *katakana*. Selain itu, cara penulisan huruf *hiragana* dan *katakana* haruslah sesuai dengan aturan, belum lagi bentuk huruf *hiragana* dan *katakana* yang terlihat mirip. Hal ini membuat siswa enggan untuk mempelajari bahasa Jepang lebih dalam, karena siswa harus menghafal lagi huruf seperti anak SD atau TK. Terlebih lagi apabila cara mengajar guru tersebut membosankan. Oleh sebab itu, tugas kita sebagai guru yaitu memotivasi siswa khususnya dalam mempelajari huruf *hiragana* dan *katakana*. “Motivasi merupakan modal yang sangat penting untuk belajar, tanpa ada motivasi proses belajar akan kurang berhasil” (Iskandar wassid dan Suhendar, 2008, hlm. 136). Jika siswa sudah bisa menguasai huruf *hiragana* dan *katakana*, siswa akan menyukai bahasa Jepang dan akan termotivasi untuk mempelajari bahasa Jepang lebih dalam.

Untuk memotivasi siswa haruslah bisa menarik minat siswa khususnya minat belajar untuk mempelajari huruf *hiragana* dan *katakana*. Minat belajar dapat menjadi salah satu faktor yang memungkinkan timbulnya aktifitas pembelajar dalam proses pembelajaran. “Tanpa minat belajar, aktifitas pembelajar dalam proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik” (Sudjianto, 2010, hlm. 30). Pemakaian metode pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Telah banyak metode pembelajaran yang digunakan untuk

mempelajari huruf hiragana dan katakana, tapi penggunaan metode pembelajaran yang baik harus ditunjang juga dengan teknik pembelajaran yang baik.

“Teknik adalah daya upaya, usaha-usaha atau cara-cara yang digunakan guru mencapai tujuan langsung dalam pelaksanaan pengajaran pada waktu itu” (Sudjianto, 2010, hlm. 98). Salah satu upaya untuk menarik minat siswa bisa dengan teknik permainan. Dengan permainan dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan sehingga siswa tidak ada rasa paksaan untuk melakukannya. Mahendra (2005) dalam menjelaskan bahwa “bermain dapat menimbulkan keriang, kelincahan, relaksasi dan harmonisasi sehingga seseorang cenderung bergairah. Kegairahan dapat memudahkan timbulnya inspirasi sehingga anak-anak dapat dengan mudah melakukannya tanpa harus ada paksaan atau hambatan”. Karena tidak adanya paksaan, siswa akan lebih mudah mempelajari huruf *hiragana* dan *katakana*.

Oleh sebab itu, untuk memotivasi siswa agar minat untuk mempelajari huruf *hiragana* dan *katakana* penulis ingin mengujicobakan sebuah permainan yaitu permainan ketok palu. Permainan ketok palu merupakan permainan yang membutuhkan konsentrasi yang tinggi karena pemain harus berpikir dengan cepat. Menurut penulis permainan ini bisa menjadi alternative untuk mempelajari huruf *hiragana* dan *katakana*, karena selain siswa harus menghafal huruf *hiragana* dan *katakana*, siswa juga dituntut untuk bisa menuliskan huruf *hiragana* dan *katakana*. Jadi permainan ketok palu ini secara tidak langsung memaksa siswa untuk memperhatikan materi yang diajarkan dan mengingatnya, khususnya pada materi pembelajaran huruf *hiragana* dan *katakana*.

Berdasarkan hal diatas, penulis ingin melakukan uji coba permainan ketok palu untuk memotivasi siswa dalam menguasai huruf *hiragana* dan *katakana*.

1.2. Rumusan dan Batasan Masalah Penelitian

Novia Sopianti, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN KETOK PALU UNTUK MEMOTIVASI SISWA DALAM MENGUASAI HURUF HIRAGANA DAN KATAKANA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan latar belakang di atas maka diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah ketertarikan siswa dalam mempelajari huruf *Hiragana* dan *Katakana* menggunakan permainan ketok palu?
2. Bagaimanakah pengaruh permainan ketok palu terhadap motivasi siswa dalam menguasai huruf *hiragana* dan *katakana*?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis akan memfokuskan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya akan meneliti ketertarikan siswa dalam mempelajari huruf *hiragana* dan *katakana* dengan permainan ketok palu.
2. Penelitian ini hanya akan meneliti pengaruh permainan ketok palu terhadap motivasi siswa dalam penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana*.
3. Penelitian ini hanya akan meneliti perbedaan kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan permainan ketok palu.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai huruf *hiragana* dan *katakana* sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan permainan ketok palu.
2. Mengetahui ketertarikan siswa saat pembelajaran huruf *hiragana* dan *katakana* dengan permainan ketok palu

1.4. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat seperti berikut:

a) Manfaat Teoritis

Memberikan gambaran yang jelas mengenai permainan ketok palu dalam memotivasi siswa untuk menguasai huruf *hiragana* dan *katakana*, sehingga

Novia Sopianti, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN KETOK PALU UNTUK MEMOTIVASI SISWA DALAM MENGUASAI HURUF HIRAGANA DAN KATAKANA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

permainan ini dapat digunakan di kemudian hari untuk pembelajaran huruf *hiragana* dan *katakana* selanjutnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan menginspirasi untuk penelitian selanjutnya yang lebih mendalam mengenai pembelajaran huruf *hiragana* dan *katakana*.

b) Manfaat Praktis

1. Bagi siswa dapat memotivasi siswa untuk mempelajari huruf *hiragana* dan *katakana*.
2. Bagi pengajar dapat menambah referensi mengenai cara pembelajaran sehingga bisa lebih kreatif dalam pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Jepang yaitu pembelajaran huruf *hiragana* dan *katakana*,
3. Bagi penulis yang disini berperan sebagai pengajar. Setelah mengetahui adanya kesulitan belajar terhadap siswa, penulis dituntut untuk memberikan solusi untuk mengatasi hal tersebut.

1.5. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penulisan penelitian ini, penulis akan menerangkan beberapa definisi operasional yang berkaitan dengan judul penelitian diatas.

- a) Efektifitas : Pengaruh yang ditimbulkan/disebabkan oleh adanya suatu kegiatan tertentu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan yang dicapai dalam setiap tindakan yang dilakukan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003).
- b) Mahendra (2005) dalam buku mendongkrak kecerdasan anak melalui bermain dan permainan menjelaskan bahwa “bermain dapat menimbulkan kerian, kelincahan, relaksasi dan harmonisasi sehingga seseorang cenderung bergairah. Kegairahan dapat memudahkan timbulnya inspirasi sehingga anak-anak dapat dengan mudah melakukannya tanpa harus ada paksaan atau hambatan.”

- c) "Ketok Palu" adalah sebuah permainan dimana pertama-tama siswa diajarkan dahulu huruf Hiragana dan Katakana setelah itu mereka duduk melingkar lalu diberi kertas yang berisi soal, mereka diberi waktu sepuluh detik untuk mengerjakan soal, setelah itu palu akan diketok menandakan mereka harus bergantian soal dengan teman sebelahnya, begitu seterusnya.
- d) Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.
- e) Menurut kamus besar bahasa Indonesia menguasai yaitu berkuasa atas (sesuatu); memegang kekuasaan atas (sesuatu).
- f) Huruf *Kana* yaitu sebutan untuk huruf Jepang *katakana* dan *hiragana*. *Katakana* biasanya digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari bahasa asing yang sudah diserap dalam bahasa Jepang. Sedangkan, *Hiragana* melambangkan suku kata tunggal, dan digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari bahasa Jepang asli.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. "Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan" (Sugiyono, 2012, hlm. 107).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian true experimental design, yaitu dimana peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 113) "Ada dua bentuk design true experimental yaitu: Posttest Only Control Design dan Pretest-Posttest Control Group Design". Dan yang penulis gunakan untuk metode penelitian ini adalah Pretest-Posttest Control Group Design, dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest

untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Adapun desain penelitian ini di gambarkan sebagai berikut :

R	O ₁	X	O ₂
R	O ₃	X	O ₄

(Sugiyono, 2012, hlm. 112)

Keterangan :

- R : (kelas yang dipilih secara random)
- O₁ : Kemampuan huruf *hiragana* dan *katakana* kelas eksperimen sebelum menggunakan permainan ketok palu.
- O₂ : Kemampuan huruf *hiragana* dan *katakana* kelas eksperimen setelah menggunakan permainan ketok palu.
- O₃ : Kemampuan huruf *hiragana* dan *katakana* kelas kontrol sebelum pembelajaran menggunakan metode yang biasa dilakukan sekolah.
- O₄ : Kemampuan huruf *hiragana* dan *katakana* kelas kontrol sesudah pembelajaran menggunakan metode yang biasa dilakukan disekolah.
- X : Perlakuan atau Pembelajaran menggunakan permainan ketok palu untuk memotivasi siswa dal menguasai huruf *hiragana* dan *kataka*

1.7. Anggapan Dasar Penelitian

“Anggapan dasar adalah suatu teori baik yang sudah baku maupun berupa rangkuman atau kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan tersebut” (Sutedi 2009, hlm. 32). Anggapan dasar dalam permainan ini adalah sebagai berikut :

- a. Permainan lebih diminati oleh siswa SMA karena menyenangkan.

Novia Sopianti, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN KETOK PALU UNTUK MEMOTIVASI SISWA DALAM MENGUASAI HURUF HIRAGANA DAN KATAKANA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b. Permainan “Ketok Palu” mengharuskan siswa mengingat huruf *hiragana* dan *katakana*.
- c. Permainan “Ketok Palu” mengharuskan siswa berpikir cepat.
- d. Permainan “Ketok Palu” membuat suasana lebih menyenangkan dan nyaman.

1.8. Hipotesis Penelitian

Menurut Arikunto (dalam Frista, 2011) ‘Hipotesis merupakan suatu jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai teruji melalui data yang terkumpul’.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H_0 : dapat membuktikan penggunaan permainan Ketok Palu tidak memberikan kontribusi berarti untuk menguasai huruf *hiragana* dan *katakana*.

H_a : dapat membuktikan penggunaan permainan Ketok Palu memberikan kontribusi berarti untuk menguasai huruf *hiragana* dan *katakana*.

1.9. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah pembelajar bahasa Jepang SMA Pasundan delapan Bandung kelas XI . Dalam penelitian ini penulis melakukan penyampelan dengan teknik random, Artinya peneliti bisa memilih sampel dari populasi dengan cara acak seperti dengan mengundi dan sebagainya. ”Dengan adanya kesamaan karakter pada diri populasi, maka dapat diamsumsikan bahwa siapapun yang dijadikan sampelnya akan menghasilkan data yang tidak terlalu banyak perbedaannya” (Sutedi, 2009, hlm. 180).

1.10. Variabel Penelitian

Variabel atau titik perhatian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Novia Sopianti, 2014

EFEKTIVITAS PERMAINAN KETOK PALU UNTUK MEMOTIVASI SISWA DALAM MENGUASAI HURUF HIRAGANA DAN KATAKANA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Variabel (X), yaitu Kemampuan menguasai huruf *hiragana* dan *katakana* sebelum menggunakan permainan "Ketok Palu"
2. Variabel (Y), yaitu Kemampuan menguasai huruf *hiragana* dan *katakana* setelah menggunakan permainan "Ketok Palu".

1.11. Instrumen Penelitian

Danasasmita dan Sutedi (2005, hlm. 36), "instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk menyimpulkan data dalam penelitian baik berupa data kuantitatif."

1. Tes

Tes berupa Pretest dan Posttest. Pretest dilakukan diawal penelitian untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Dan posttest dilakukan di akhir penelitian untuk mengetahui apakah permainan ketok palu dapat efektif untuk pembelajaran huruf *Kana*.

2. Angket

Diberikan untuk mengetahui interpretasi siswa terhadap permainan ketok palu.

1.12. Sistematika Penulisan Penelitian

Pada Bab I yang berupa pendahuluan, diuraikan tentang latar belakang penelitian, rumusan dan batasan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian, anggapan dasar penelitian, hipotesis penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, instrument penelitian, serta sistematika penulisan. Pada Bab II yang berupa kajian pustaka, diuraikan tentang penjelasan huruf *hiragana* dan *katakana*, pembelajaran, efektivitas pembelajaran, teknik pembelajaran, pembelajaran bahasa Jepang yang terdiri dari faktor kesulitan bahasa Jepang dan kesulitan dalam mempelajari huruf *hiragana* dan *katakana*, penjelasan tentang motivasi, permainan, manfaat permainan dalam pembelajaran, macam-macam permainan dalam pembelajaran

huruf *hiragana* dan *katakana*, permainan ketok palu, juga penelitian terdahulu. Pada Bab III dijabarkan tentang metode penelitian dan desain penelitian, lokasi dan jadwal kegiatan penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data penelitian, instrumen penelitian, teknik pengolahan data, dan prosedur penelitian. Pada Bab IV berupa hasil penelitian dan pembahasan yang menguraikan tentang bagaimana proses pembelajaran aktif dengan permainan ketok palu pada kelas kontrol dan eksperimen, serta menjelaskan mengenai pengolahan data dari *pretest* dan *posttest*, menganalisis kriteria efektivitas pembelajaran dan juga analisis angket. Pada Bab V berupa penutup diuraikan tentang simpulan dari penelitian yang telah dilakukan, analisis yang telah dilakukan, juga tentang rekomendasi.