

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ketatnya persaingan pada era globalisasi saat ini membuat manusia diuntut untuk memiliki SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkualitas. Yang nantinya dengan SDM yang dimiliki itu diharapkan dapat membuat manusia bertahan dalam kerasnya persaingan di tingkat Dunia dalam segala bidang. Salah satu hal yang dapat menunjang kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) tersebut adalah kemampuan berbahasa asing. Saat ini bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang paling sering digunakan sebagai alat komunikasi baik lisan maupun tertulis ditingkat dunia. Namun tidak menutup kemungkinan ada bahasa asing lain yang harus dikuasai untuk dapat menjadi nilai lebih, salah satunya adalah bahasa Jepang.

Di Indonesia, bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang memiliki banyak peminat untuk mempelajarinya. Bahkan merupakan urutan kedua pelajar bahasa Jepang terbesar setelah Cina (1.046.490 pelajar). Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Japan Foundation data sementara yang diperoleh menunjukkan bahwa di tahun 2012 sekitar 872.406 pelajar tertarik mempelajari bahasa Jepang. Hal ini meningkat dibandingkan dengan tahun 2009 yang hanya berjumlah 716.353 pelajar. Ada peningkatan sebesar 21,8% terhitung sejak dari tahun 2009. Survey yang dilakukan secara menyeluruh pada setiap jenjang pendidikan, yaitu dasar, menengah, maupun pendidikan informal yang dilaksanakan di seluruh provinsi di Indonesia.

(sumber:<http://pbj.umy.ac.id/pembelajar-bahasa-jepang-di-indonesia-terbesar-kedua-di-dunia/>)

Ada berbagai alasan yang mendukung atas peningkatan keberminatan pembelajar bahasa Jepang di Indonesia. Antara lain dengan tertariknya untuk bisa mempelajari budaya dan sastra Jepang, atau juga dengan tertariknya dengan budaya pop Jepang, yaitu anime dan manga. Tentu saja ini menjadi hal yang baik

bagi dunia pendidikan bahasa Jepang di Indonesia. Namun tentu saja minat belajar untuk mempelajari bahasa Jepang yang sangat tinggi ini tidak menimbulkan hambatan bagi para pembelajar bahasa Jepang. Bila dilihat dari sisi kebahasaan, bahasa Jepang memang bukan termasuk bahasa yang mudah untuk dipelajari. Hal ini dikarenakan oleh banyaknya perbedaan antara bahasa Indonesia dengan bahasa Jepang, sehingga banyak sekali beban yang di tanggung para pembelajar. Dedi Sutedi (2011, hlm. 39) menyatakan bahwa para pembelajar bahasa Jepang juga harus menguasai keempat tuntutan keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan mendengar (*kiku ginou*), keterampilan berbicara (*hanasu ginou*), keterampilan membaca (*yomu ginou*), dan keterampilan menulis (*kaku ginou*).

Untuk memenuhi tuntutan keterampilan menulis, para pembelajar harus mempelajari huruf Jepang terlebih dahulu. Jenis huruf Jepang itu sendiri ada 4, yaitu Romaji (alphabet), Hiragana, Katakana, dan Kanji. Menguasai huruf Hiragana dan Katakana menjadi mutlak bagi pembelajar tingkat dasar yang akan mempelajari bahasa Jepang karena hal ini merupakan modal dasar yang harus dimiliki pembelajar. Selain itu dengan menguasai huruf kana (hiragana dan katakana) ini dapat membantu pembelajar mempelajari aspek kebahasaan yang lain seperti membaca, membuat sebuah karangan, bahkan untuk dapat membaca dan memahami makna kanji. Pada penelitian ini peneliti akan lebih fokus pada huruf katakana. Menurut Iwabuchi, (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2012, hlm 80) katakana merupakan huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus. Biasanya huruf katakana digunakan untuk menyatakan nama orang asing, suku kata bahasa asing yang di jadikan bahasa Jepang, nama negara, teknologi, nama latin tanaman, hewan, atau juga kata-kata yang termasuk kedalam onomatope.

Banyaknya huruf katakana memang tidak sebanyak jumlah huruf kanji yang bisa mencapai angka ribuan, tapi bukan berarti ini akan menjadi sangat mudah bagi pembelajar untuk dapat menguasai huruf katakana. Adapun kesulitan yang dialami biasanya berupa kesulitan mengingat bentuk huruf, kesulitan dalam membedakan huruf, dan kesulitan untuk menuliskan huruf dengan benar. Selain

itu juga huruf kana memiliki jumlah aturan dan penulisan yang cukup banyak, sehingga cenderung sulit dikuasi (Sutedi, 2009, hlm. 44).

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut pengajar harus mampu mengemas pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga pembelajar dapat menikmati dan mempelajari huruf katakana dengan mudah. Dari pengalaman yang penulis alami dalam mempelajari huruf katakana, metode dan teknik pengajaran lah yang dirasa dapat membantu mempermudah penguasaan huruf katakana. Dengan bantuan metode dan teknik yang menarik, pembelajaran huruf katakana dapat terasa lebih menyenangkan dan menimbulkan rasa semangat dan pantang menyerah untuk terus mempelajarinya. Salah satunya dengan teknik permainan. Saat ini sudah banyak sekali jenis permainan yang digunakan untuk menunjang pembelajaran huruf katakana. Salah satu yang dapat digunakan dengan teknik permainan *Line To Line*. Permainan ini menitik beratkan pada tata cara penulisan huruf dengan baik. Yang nantinya pembelajar akan diminta untuk mengurutkan garis-garis untuk membentuk huruf-huruf katakana dan setelah itu pembelajar dapat langsung mempraktekan dengan menulis huruf katakana tersebut sesuai urutan garis yang telah ia susun sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis bermaksud mengadakan penelitian untuk mengujicoba teknik permainan *Line To Line* untuk meningkatkan kemampuan pembelajar di SMA 8 Bandung dalam menulis huruf katakana. Penelitian ini akan dijadikan bahan penulisan skripsi yang berjudul “EFEKTIVITAS PERMAINAN *LINE TO LINE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS HURUF KATAKANA PADA SISWA SMA 8 BANDUNG”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana kemampuan siswa dalam penguasaan huruf katakana sebelum menggunakan teknik permainan *Line To Line*?

- b. Bagaimana kemampuan siswa dalam penguasaan huruf katakana sesudah menggunakan teknik permainan *Line To Line*?
- c. Bagaimana efektivitas teknik permainan *Line To Line* dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf katakana ?
- d. Bagaimana tanggapan dan kesan siswa terhadap teknik permainan *Line To Line* terhadap pembelajaran huruf katakana?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

- a. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam penguasaan huruf katakana sebelum menggunakan teknik permainan *Line To Line*.
- b. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam penguasaan huruf katakana sesudah menggunakan teknik permainan *Line To Line*.
- c. Untuk mengetahui efektivitas teknik permainan *Line To Line* dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf katakana.
- d. Untuk mengetahui tanggapan dan kesan siswa terhadap teknik permainan *Line To Line* terhadap pembelajaran huruf katakana.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah :

- a. Manfaat Teoritis

Secara teroris penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teknik pembelajaran huruf katakana dengan permainan *Line To Line* sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik untuk siswa.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu metode alternatif yang dapat digunakan pengajar atau guru dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan huruf katakana.

2) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu sarana alternatif yang mampu membantu siswa untuk mempelajari huruf katakana dengan menyenangkan dan efektif. Serta mampu membantu siswa untuk dapat menguasai huruf katakana dengan mudah sehingga terhindar dari kesalahan penulisan.

3) Bagi Penulis

Penelitian ini dapat membantu penulis untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang objek yang sedang diteliti. Sehingga kedepannya hal ini dapat membuat penulis menjadi lebih kreatif lagi dalam mengembangkan metode dan teknik untuk pengajaran bahasa Jepang. Serta dapat memberikan informasi tentang efektivitas penggunaan permainan *Line To Line* terhadap pembelajaran huruf katakana yang nantinya dapat menjadi acuan atau sumber referensi bagi penelitian selanjutnya.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Secara garis besar uraian sistematika penulisan skripsi yang akan disusun oleh penulis adalah sebagai berikut :

Pada Bab I pendahuluan ini penulis akan menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi. Pada bab II ini penulis akan menuliskan landasan teoritis yang berkaitan dengan penelitian. Khususnya yang menjelaskan tentang hasil penelitian terdahulu tentang huruf katakana

yang berkaitan tentang penelitian. Pada bab III Metode Penelitian ini didalamnya akan dijabarkan lebih rinci mengenai metode dan teknik penelitian seperti populasi, sampel penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data dan pengolahan data yang digunakan dalam penelitian. Pada bab IV Analisis data dan pembahasan ini penulis akan menguraikan hasil penelitian dan analisis tentang variable yang diteliti, yaitu keefektivan permainan *Line To Line* terhadap kemampuan menulis huruf katakana pada siswa SMA 8 Bandung. Pada bab V Kesimpulan dan Saran ini penulis akan menuliskan kesimpulan dari keseluruhan penelitian ini serta saran-saran untuk peneliti selanjutnya.