

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan modal utama dalam berkomunikasi. Di dunia ini tidak ada manusia yang dapat hidup tanpa adanya komunikasi dengan lingkungan sekelilingnya. Maka dari itu, kemampuan berbahasa menjadi kebutuhan primer dalam melaksanakan segala aktivitas dalam kehidupan, termasuk dalam pergaulan internasional, karena bahasa menyatukan banyak orang dari berbagai negara hingga tak jarang komunikasi yang baik antar negara dalam suatu kerjasama memberikan keuntungan bagi masing-masing negara.

Dewasa ini bahasa Jepang menjadi salah satu bahasa yang banyak dipelajari oleh orang yang berasal dari berbagai negara, termasuk Indonesia. Di Indonesia saat ini banyak sekolah baik tingkat dasar, menengah dan atas yang menjadikan bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari selain bahasa Inggris.

Dalam bahasa Jepang dikenal beberapa macam huruf yang harus dipelajari, diantaranya hiragana, katakana dan kanji. Dari ketiga macam huruf tersebut, hiragana merupakan jenis huruf yang paling dasar dan menjadi huruf yang wajib dikenal pertama kali saat seseorang memutuskan untuk mempelajari bahasa Jepang. Sebagai seorang pemula, mempelajari bahasa Jepang tentu bukan hal yang mudah mengingat huruf Jepang tidak mudah untuk dibaca, namun dengan metode yang tepat, di tambah dengan dukungan media yang dapat menunjang proses pembelajaran maka mempelajari huruf hiragana akan menjadi mudah bahkan menyenangkan.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran hiragana khususnya bagi siswa SMA kelas X

Tantri Awal Rahayu, 2013

Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Hiragana Menggunakan Media Kartu Hiragana Pada Siswa SMA Kelas X
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang notabene belum mengenal huruf hiragana. Syaiful Bahri Djamarah dan Winarno Surakhmad (1991) mengemukakan lima faktor yang mempengaruhi penggunaan suatu metode pembelajaran, diantaranya.

1. Tujuan dengan berbagai jenis dan fungsinya.
2. Anak didik dengan berbagai tingkat kematangannya.
3. Situasi berlainan keadaannya.
4. Fasilitas bervariasi secara kualitas dan kuantitasnya.
5. Kepribadian dan kompetensi guru yang berbeda-beda.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa baik tidaknya ataupun efektif tidaknya penggunaan suatu metode dipengaruhi oleh berbagai hal. Maka dengan mempertimbangkan hal tersebut, model pembelajaran *teams games tournament* dirasa sesuai dengan kondisi objektif yang ada di lapangan. Model pembelajaran *teams games tournament* akan meningkatkan keaktifan siswa mengingat model pembelajaran ini menjadikan siswa sebagai pusat dalam kegiatan pembelajaran dan guru hanya bertindak sebagai pengawas serta pengatur jalannya permainan.

Siswa akan dibentuk menjadi beberapa kelompok yang bersifat heterogen, dalam artian kelompok dibentuk dari individu siswa yang berbeda tingkat kemampuan akademik, latar belakang, dan etniknya. Selain itu jiwa berkompetisi dalam hal positif pun akan muncul ketika mereka berlomba untuk dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru mengenai materi yang diajarkan. Karena penulis memilih pembelajaran hiragana sebagai konsentrasi, maka media yang cocok untuk digunakan dalam model pembelajaran ini adalah media kartu hiragana yang berisi kosakata bahasa Jepang dalam tulisan hiragana yang nantinya harus dijawab oleh siswa. Karena siswa bisa aktif berdiskusi, maka model pembelajaran *teams games tournament* bisa dicoba dalam proses pembelajaran agar belajar huruf hiragana terasa lebih menyenangkan.

Siswa kelas X SMA Pasundan 8 merupakan siswa yang sikap dan tingkah lakunya aktif, bahkan ada beberapa yang bisa dikatakan hiperaktif hingga tak jarang mengganggu proses pembelajaran, padahal sebenarnya mereka memiliki kemampuan yang baik dalam belajar. Selain itu, terdapat perbedaan kemampuan yang cukup mencolok antara siswa yang mau belajar dan siswa yang acuh terhadap proses pembelajaran. Maka dari itu diperlukan suatu metode yang bisa mewedahi keaktifan mereka dalam mendukung proses pembelajaran, dengan metode *teams games tournament* siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah bisa berbaur juga berkompetensi secara aktif dalam melakukan transformasi ilmu satu sama lain.

Selain itu, Albert (1987) berpendapat bahwa disamping siswa membutuhkan pengakuan akan kemampuannya, mereka juga perlu diakui keberadaannya dan kontribusinya dalam kelompok, atau dalam istilahnya disebut *three C's (capable, connect, and contribute)*. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam belajar siswa membutuhkan pengakuan atas kemampuan yang dimilikinya, dan dalam model pembelajaran *teams games tournament* kemampuan masing-masing siswa akan terlihat dan mendapatkan pengakuan baik dari teman sebaya dalam kelompok maupun dari gurunya.

Atas kondisi objektif yang ada dan berdasarkan uraian diatas maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan mengangkat judul **“Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Hiragana menggunakan media Kartu Hiragana pada Siswa SMA” (penelitian eksperimen terhadap siswa kelas X SMA Pasundan 8 Bandung Tahun Ajaran 2012-2013)**

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Dalam melakukan suatu penelitian diperlukan perumusan masalah dengan tepat dan jelas agar penelitian yang dilakukan bisa menjadi aktivitas yang terarah sehingga pembahasan dapat dilakukan secara sistematis. Oleh karena itu, penulis merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut.

- a. Bagaimana efektifitas penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) pada pembelajaran hiragana?
- b. Bagaimana kemampuan siswa dalam mengenali dan membaca hiragana sebelum dan setelah digunakannya model pembelajaran *teams games tournament* (TGT)?
- c. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT)?
- d. Bagaimana pengaruh penggunaan media kartu hiragana dalam penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT)?

2. Batasan Masalah

Untuk memudahkan ruang lingkup yang akan dijadikan sebagai sasaran penelitian maka perlu dibatasi luasnya permasalahan, berdasarkan pertimbangan tersebut maka pembatasan masalah diuraikan sebagai berikut.

- a. Penelitian ini dilakukan hanya untuk mengetahui efektifitas penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dalam pembelajaran hiragana menggunakan media kartu hiragana.
- b. Penelitian ini dilakukan hanya dengan memberikan perlakuan terhadap objek yang termasuk kedalam kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan dan pembelajaran dilakukan hanya dengan metode

konvensional. Kedua kelas tersebut diamati selama kurun waktu tertentu hingga peneliti mendapat hasil yang cukup dari penelitian.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mengetahui efektifitas penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) pada pembelajaran hiragana.
- b. Mengetahui kemampuan siswa dalam mengenali dan membaca hiragana sebelum dan setelah digunakannya model pembelajaran *teams games tournament* (TGT).
- c. Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT).
- d. Mengetahui pengaruh penggunaan media kartu hiragana dalam penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT).

2. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Dapat diketahui seberapa besar model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat mengefektifkan dan meningkatkan kemampuan siswa SMA kelas X dalam mengenali dan membaca huruf hiragana.
- b. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan dan panduan cara menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dalam pembelajaran hiragana.

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari multitafsir terhadap definisi mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis akan mendefinisikan istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

Tantri Awal Rahayu, 2013

Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Hiragana Menggunakan Media Kartu Hiragana Pada Siswa SMA Kelas X
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Efektifitas

Efektifitas merupakan ukuran dari suatu keberhasilan atas tercapainya tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu proses. Dalam penelitian ini kata efektifitas diartikan sebagai ukuran keberhasilan dari penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* dalam pembelajaran huruf hiragana menggunakan media kartu hiragana.

2. *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran dalam metode *cooperative learning*. Model pembelajaran ini mengkondisikan siswa untuk belajar dalam kelompok heterogen yang terdiri dari bermacam-macam individu. Dalam model pembelajaran ini siswa dituntut belajar dengan mengabaikan perbedaan yang ada dalam kelompok dan menjadikan keadaan tersebut sebagai keadaan yang menunjang proses transformasi ilmu dalam pembelajaran terutama untuk meningkatkan kerjasama dalam tim.

3. Pembelajaran

Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Kata pembelajaran berasal dari kata dasar belajar. Belajar adalah proses yang menghasilkan pengetahuan dari berbagai informasi yang didapat. Dalam penelitian ini kata pembelajaran ditekankan pada proses pembelajaran huruf hiragana.

4. Hiragana

Hiragana adalah salah satu jenis huruf Jepang. Hiragana merupakan huruf Jepang yang pertama kali diperkenalkan pada pemula dalam mempelajari bahasa Jepang, karena huruf ini paling sering ditemui dan tingkat kesulitan cara bacanya paling rendah dibandingkan dengan huruf Jepang lainnya. Bahkan di Jepang siswa Taman Kanak-kanak pun dituntut hafal huruf hiragana.

Tantri Awal Rahayu, 2013

Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Hiragana Menggunakan Media Kartu Hiragana Pada Siswa SMA Kelas X
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5. Media kartu hiragana

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Kartu hiragana merupakan salah satu media berbasis visual. Didalam kartu bertuliskan kosakata dengan huruf hiragana. Siswa dapat berlatih untuk bisa terampil membaca hiragana dengan bantuan kartu.

E. Metode Penelitian

1. Jenis Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimental. Tujuan dari penelitian eksperimental atau penelitian uji coba adalah menguji efektifitas dan efisiensi dari 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).

2. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Pasundan 8 Bandung.

b. Sampel

Sampel penelitian merupakan bagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data yang dianggap mewakili seluruh populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMA Pasundan 8 kelas X RSBI A sebagai kelas kontrol dan kelas X RSBI B sebagai kelas eksperimen.

3. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, data dijaring dengan menggunakan tes yang diberikan kepada sampel (kelas kontrol dan kelas eksperimen) berupa *pretest* dan *posttest*, jadi tes diberikan kepada sampel untuk mengetahui apakah model pembelajaran *teams games tournament* efektif atau tidak. Hasil dapat diketahui dengan membandingkan hasil tes antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

4. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dijaring melalui:

1. Studi literatur, yaitu pengumpulan data dengan cara mempelajari dan menganalisis buku-buku dari para ahli atau pedoman resmi yang lainnya guna mendapatkan informasi teoritis yang sesuai dengan masalah yang akan dikaji dalam penelitian.
2. Tes yang berupa *pretest* dan *posttest* yang akan diberikan kepada sampel yang termasuk ke dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum dan setelah digunakannya model pembelajaran *teams games tournament*.
3. Kuesioner berupa angket yang diisi oleh objek untuk mengetahui bagaimana pendapat dan respon dari responden mengenai penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* dalam proses pembelajaran.

5. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data yang akan dilakukan yaitu analisis statistik. Karena data bersifat kuantitatif maka teknik pengolahan data dilakukan dengan melalui perhitungan statistic dengan menggunakan SPSS. Perhitungan ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil tes antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

F. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Anggapan dasar merupakan 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 sebagai berikut.

- a. Dalam mempelajari bahasa Jepang, menguasai hiragana merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki oleh setiap pembelajar bahasa Jepang. Penguasaan hiragana sangat berpengaruh terhadap kemampuan siswa menguasai mata pelajaran bahasa Jepang secara keseluruhan.
- b. Terdapat hubungan yang sinergis antara variasi metode pembelajaran dengan hasil belajar siswa. Semakin menarik model pembelajaran semakin antusias pula siswa dalam melakukan pembelajaran.
- c. Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa akan lebih mudah untuk menguasai hiragana.

2. Hipotesis

Menurut Erwan Agus Purwanto dan Dyah Ratih Sulistyastuti (2007:137), hipotesis adalah pernyataan atau dugaan yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah (belum tentu kebenarannya) sehingga harus diuji secara empiris.

Hk: Ada perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran hiragana pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional.

Ho: Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional.

Tantri Awal Rahayu, 2013

Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Pembelajaran Hiragana Menggunakan Media Kartu Hiragana Pada Siswa SMA Kelas X
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang merupakan hasil penelitian terbagi ke dalam 5 bab dan dipaparkan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab satu merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, asumsi, hipotesis, garis besar mengenai metode penelitian dan teknik pengumpulan data serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab dua dibahas mengenai landasan teoritis yang berisi pembahasan mengenai metode pembelajaran kooperatif model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), media pembelajaran, huruf hiragana dan kartu hiragana.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab tiga dibahas mengenai metodologi yang akan digunakan dalam penelitian meliputi desain penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan serta pengolahan data.

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Dalam bab empat dibahas mengenai bagaimana proses pengolahan dan analisis data dalam mencapai tujuan untuk menghasilkan temuan penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab lima memuat kesimpulan dari kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan serta rekomendasi dari penulis mengenai tindak lanjut dari penelitian yang telah dilaksanakan.