

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Suatu bahasa digolongkan berdasarkan suku bangsa atau rumpun tertentu. Oleh karena itu, agar tidak hanya berkomunikasi dengan sesama suku bangsa saja, diperlukan juga untuk belajar bahasa asing agar bisa berkomunikasi dengan orang asing.

Dalam pengajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jepang, salah satu aspek dasar penting yang harus dikuasai dari proses belajar mengajar adalah huruf. Banyaknya jenis huruf dalam bahasa Jepang, menjadikan hal ini adalah aspek yang perlu diperhatikan. Huruf-huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang meliputi *kanji*, *hiragana*, *katakana* dan *romaji* (Sudjianto, 2004, hlm. 54).

Dalam proses belajar bahasa Jepang sering ditemui kesulitan dan hambatan, salah satunya dalam menguasai huruf *hiragana* bagi pembelajar pemula.

Menurut Bakrie, dalam Jurnalnya menyatakan bahwa salah satu kesulitan atau kendala yang dialami oleh kelas X SMA Negeri 1 Limbangan dalam mempelajari huruf *hiragana* adalah karena sedikitnya waktu dan banyaknya materi bahasa Jepang (Bakrie, 2014, hlm. 56).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ardyani pada kelas X SMA Trimurti Surabaya dinyatakan bahwa 53% responden mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari huruf *hiragana*. Kesulitan – kesulitan yang dialami adalah sebagai berikut: (1) sebanyak 58% kesulitan berada pada menghafal urutan penelitian huruf *hiragana* dengan benar. (2) melafalkan huruf *hiragana* presentasinya menunjukkan sebanyak 21%. (3) sebanyak 16% menyatakan bahwa kesulitannya adalah karena ada beberapa huruf *hiragana* yang bentuknya hampir sama, dan (4) sebanyak 5% kesulitan terletak pada penelitian huruf *hiragananya* (Ardyani dkk. 2013, hlm. 15).

Huruf *hiragana* yang banyak jumlahnya menjadi kesulitan tersendiri bagi siswa yang belajar bahasa Jepang. Tidak hanya banyak jumlahnya, tetapi bentuk-bentuk dari huruf *hiragana* yang unik dalam artian mempunyai ciri khas tersendiri yang membuat berbeda dengan huruf lain, hal ini juga menjadikan salah satu hambatan dalam proses belajar bahasa Jepang.

Berdasarkan pada observasi yang telah dilakukan di SMAN 10 Bandung pada hari selasa tanggal 14 Februari 2017 di kelas X Bahasa 1 diketahui bahwa di kelas tersebut pada pembelajaran bahasa Jepang masih menggunakan huruf romaji, dan siswa masih belum menguasai huruf *hiragana* karena memang tidak diajarkan secara intensif di kelas. Menurut guru mata pelajaran bahasa Jepang di kelas X Bahasa, Ibu Een Rohaeni mengatakan bahwa di kelas X Bahasa sudah diajarkan sekilas mengenai huruf *hiragana* ketika semester satu, tetapi memang tidak dipakai dalam pembelajaran bahasa Jepang di kelas dan dianjurkan untuk terus mempelajari huruf *hiragana* secara mandiri diluar jam pelajaran. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa siswa di kelas X Bahasa, mereka mengungkapkan bahwa belajar huruf *hiragana* secara mandiri di luar jam pelajaran tidak meningkatkan semangat dan juga motivasi, dikarenakan tidak ada teman untuk diajak diskusi bersama ditambah lagi dengan hambatan dan kesulitan yang mereka hadapi dalam mempelajari huruf *hiragana* dengan jumlahnya yang banyak, dan lain sebagainya. Selain itu mereka menambahkan bahwa apabila belajar huruf *hiragana* secara mandiri di luar jam pelajaran, mereka terkendala dengan waktu karena mereka juga harus mengerjakan tugas-tugas dari mata pelajaran yang lain. Selanjutnya berdasarkan wawancara terhadap guru mata pelajaran bahasa Jepang di kelas XII Bahasa SMAN 10 Bandung, Ibu Santie Destiari mengungkapkan bahwa pada kelas peminatan bahasa, dalam pembelajaran bahasa Jepang harus menggunakan huruf *hiragana* dan *katakana*, sehingga sangat penting siswa-siswa pada kelas peminatan bahasa untuk diajarkan huruf *hiragana* secara intensif di kelas sejak dari kelas X sebagai langkah persiapan menuju tingkat selanjutnya yang memang diwajibkan untuk memakai huruf *hiragana* pada pembelajaran bahasa Jepang di kelas.

Oleh karena itu, berdasarkan hal di atas, maka dibutuhkan metode, teknik atau media yang tepat dan efisien agar membantu siswa dalam mempelajari huruf *hiragana*. Untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan suasana yang menyenangkan, maka model yang sesuai untuk digunakan adalah dengan model pembelajaran permainan kelompok (*Team Game Tournament*) yang termasuk ke dalam model pembelajaran *Cooperative learning*. Menurut Nurhadi dalam Rofiq, M. Nafiur mengartikan *Cooperative learning* sebagai pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang silih asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permasalahan. model pembelajaran *Cooperative learning* bertujuan untuk menekankan kepada siswa pentingnya bekerja sama, berkelompok dan mempunyai rasa tanggung jawab kepada sesama teman kelompoknya untuk mencapai tujuan bersama dalam hal ini merupakan kemampuan sosialnya.

Rusman (2016, hlm. 224) mengungkapkan bahwa *Team Game Tournament* TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang yang memiliki keberagaman dalam segi kemampuan, jenis kelamin dan lain-lain. Selanjutnya Huda (2015, hlm. 197) mengatakan bahwa model pembelajaran TGT ini merupakan strategi pembelajaran kooperatif untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT adalah salah satu jenis model pembelajaran berkelompok dengan memberikan tugas kepada siswa yang sudah membentuk kelompok yang diselesaikan dengan permainan akademik sebagai medianya dan tidak hanya melakukan permainan, tetapi permainan ini juga dilombakan antar kelompok, sehingga model pembelajaran TGT ini akan memunculkan rasa motivasi dalam belajar dan juga semangat bersaing secara sehat antar siswa untuk menjadi yang terbaik. Keunggulan lain dari model pembelajaran TGT adalah rasa kerjasama atau gotong royong yang kuat, karena model pembelajaran TGT dilakukan secara berkelompok, siswa yang tergabung dalam satu kelompok akan saling bekerja sama dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh

guru. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Slavin sebagai pengembang dari model pembelajaran TGT (dalam Huda, 2015, hlm. 197) bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Media permainan digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan membantu siswa dalam menguasai huruf *hiragana* yang sangat banyak jumlahnya dan juga mempunyai bentuk khas tersendiri, sehingga diharapkan motivasi siswa dalam belajar huruf *hiragana* dapat meningkat. Permainan memberikan lingkungan kompetitif yang di dalamnya para pembelajar mengikuti aturan yang telah ditetapkan saat mereka berusaha mencapai tujuan pendidikan yang menantang. Ini merupakan teknik yang sangat memotivasi, terutama untuk konten yang membosankan dan repetitif. (Smaldino, Sharon E dkk : 2008).

Salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media dalam mengajarkan huruf *hiragana* adalah permainan “*fukuwarai*”, permainan ini merupakan permainan tradisional asal Jepang yang dimainkan saat tahun baru. Permainan ini dilakukan dengan menggunakan gambar berwajah lucu, namun gambar bagian-bagian wajah berada dibagian terpisah. Siswa dapat mengisi wajah tersebut dengan huruf-huruf *hiragana* sehingga membentuk wajah yang lucu. (“*Fukuwarai* (福笑い)”. Encyclopedia of Japanese Culture. [Diakses 1 April 2017]). Permainan *fukuwarai* ini diharapkan mampu menambah penguasaan huruf *hiragana* bagi siswa dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti akan melakukan penelitian mengenai “Efektivitas Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Media Permainan *Fukuwarai* untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf *Hiragana* (Penelitian Eksperimen Murni terhadap Siswa Kelas X Bahasa 1 SMAN 10 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017)”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan diatas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan penguasaan huruf *hiragana* pada siswa kelas X Bahasa 1 SMAN 10 Bandung sesudah diterapkannya model pembelajaran *team game tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai*?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang diterapkan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) media permainan *fukuwarai* dengan kelas yang diterapkan metode ceramah dalam meningkatkan penguasaan huruf *hiragana*?
3. Apakah model pembelajaran *team game tournament* (TGT) media permainan *fukuwarai* efektif untuk digunakan dalam meningkatkan penguasaan huruf *hiragana*?
4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* dalam meningkatkan penguasaan huruf *hiragana*?

C. Batasan Masalah

Dari Rumusan masalah di atas, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi kepada siswa kelas X Bahasa 1 SMAN 10 Bandung.
2. Huruf *hiragana* yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi hanya huruf *hiragana* dasar (あーん).
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa kelas X Bahasa 1 SMAN 10 Bandung dalam menguasai huruf *hiragana* sesudah menggunakan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) dengan media permainan *fukuwarai*.
4. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan dalam menguasai huruf *hiragana* antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) media

permainan *fukuwarai* dengan kelas yang menggunakan metode ceramah dalam penguasaan huruf *hiragana*.

5. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) media permainan *fukuwarai* dalam pembelajaran huruf *hiragana*.
6. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap penggunaan tipe pembelajaran *team game tournament* (TGT) media permainan *fukuwarai* dalam meningkatkan penguasaan huruf *hiragana*.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan penguasaan huruf *hiragana* pada siswa kelas X Bahasa 1 SMAN 10 Bandung sesudah diterapkannya model pembelajaran *team game tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai*.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang diterapkan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) media permainan *fukuwarai* dengan kelas yang diterapkan metode ceramah dalam meningkatkan penguasaan huruf *hiragana*.
3. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *team game tournament* (TGT) media permainan *fukuwarai* efektif untuk digunakan dalam meningkatkan penguasaan huruf *hiragana*.
4. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan tipe pembelajaran *team game tournament* (TGT) media permainan *fukuwarai* dalam meningkatkan penguasaan huruf *hiragana*.

E. Manfaat Penelitian

Apabila tujuan penelitian yang dipaparkan di atas telah tercapai, peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sarana informasi dan menambah wawasan terutama dalam hal model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Selain itu penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dan alternatif dalam hal pembelajaran bahasa Jepang dalam upaya meningkatkan kualitas siswa pada penguasaan huruf *hiragana*. Pada ranah pembelajaran bahasa Jepang, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan acuan dalam hal penelitian yang serupa. Penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi inspirasi dan referensi untuk penelitian maupun metode pembelajaran bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan alternatif pilihan model pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pengajar bahasa Jepang dalam meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* bagi tingkat pemula.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berarti bagi perkembangan proses kegiatan belajar mengajar bahasa Jepang, baik di tingkat SMA sederajat maupun universitas.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Laporan hasil penelitian ini didalamnya akan meliputi lima bab, diantaranya :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikasi penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA/LANDASAN TEORETIS

Bab ini membahas teori-teori yang dikaji dalam penelitian. Diantaranya adalah teori mengenai model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), huruf *hiragana*, permainan *fukuwarai* dan penelitian terdahulu yang relevan.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai metode penelitian yang digunakan, desain penelitian, partisipan yang terlibat dalam penelitian, populasi dan sampel, memaparkan instrumen penelitian yang digunakan, menjabarkan prosedur penelitian, serta teknik analisis yang dilakukan.

BAB IV: TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjabarkan kegiatan penelitian yang dilakukan, diantaranya perencanaan, proses dan hasil penelitian serta mengolah data *pre-test* dan *post-test* dan hasil angket kemudian dianalisis sehingga memperoleh suatu kesimpulan.

BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini menyajikan penafsiran dan kesimpulan peneliti terhadap hasil analisis dan temuan dari kegiatan penelitian yang dilakukan. Selain itu, di jabarkan pula rekomendasi atau saran bagi peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya.