

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang semakin diminati oleh masyarakat Indonesia saat ini selain bahasa Inggris. Berdasarkan data *The Japan Foundation* per Tahun 2012, jumlah pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia mencapai 872.411, di bawah negara Tiongkok yang menempati urutan pertama pembelajar bahasa Jepang sebanyak 1.046.490 orang (Puspitasari, dalam pikiran-rakyat.com, 2015).

Pada dasarnya bahasa Jepang maupun bahasa lainnya memiliki empat aspek keterampilan berbahasa. Keterampilan tersebut seperti disebutkan oleh Sutedi (2011, hlm. 39) terdiri atas keterampilan mendengar (*kiku ginou*), berbicara (*hanasu ginou*), membaca (*yomu ginou*), dan menulis (*kaku ginou*). Untuk menguasai keempat aspek tersebut, yang pertama kali dibutuhkan adalah penguasaan huruf.

Lebih lanjut Iwabuchi Tadasu (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2014, hlm. 55) mengatakan bahwa huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji*, termasuk di dalamnya huruf – huruf *kanji*, *hiragana*, *katakana*, dan *romaji*. Dari keempat jenis huruf dalam bahasa Jepang tersebut, huruf *kanji* merupakan huruf yang memiliki urutan penulisan rumit dengan bentuk dan cara membaca yang mirip serta jumlah huruf yang cukup banyak, seperti yang dikemukakan oleh Katoo (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2014, hlm. 58) bahwa ada sekitar 1700 huruf *kanji* yang harus dipelajari pembelajar asing. Hal ini dikarenakan huruf *kanji* merupakan *hyooi moji* (huruf yang berarti menyatakan isi atau arti sekaligus pengucapan). Oleh karena itu, huruf *kanji* merupakan salah satu huruf yang dianggap sulit dipelajari, dihafalkan, dan dipahami.

Terkait dengan hal tersebut, Ulambayar (dalam Visiaty dan Yulianti, 2013) mengatakan bahwa kesulitan pembelajar non – *kanji* yang paling besar terutama yang dialami oleh pembelajar bahasa Jepang di *Mongolian University of science and Tehcnology* adalah sebagai berikut: (1) banyaknya cara baca sebuah kanji; (2) banyaknya goresan; (3) kesulitan dalam menulis kanji termasuk di dalamnya urutan menulis kanji; (4) kanji yang bentuknya mirip, (5) cepat lupa karena jarang dipakai; (6) kesulitan menghafal; (7) tidak mengetahui cara menghafal kanji karena jumlah kanji yang banyak.

Kesulitan dalam mempelajari huruf *kanji* juga dialami oleh mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia. Dari hasil *survey* yang telah dilakukan oleh penulis pada tanggal 15 Februari 2019 terhadap mahasiswa tingkat satu Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia mengenai huruf *kanji* dapat diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa belajar *kanji* itu sulit, dan kesulitan yang paling kentara ketika belajar *kanji* adalah mengingat suatu *kanji* baik untuk menulis maupun membaca *kanji* tersebut yakni sekitar 60%.

Kesulitan dalam mengingat *kanji* tersebut salah satunya adalah ketidaktahuan pembelajar mengenai cara menghafal huruf *kanji* yang jumlahnya banyak. Hal tersebut terjadi karena 75% responden menganggap pendekatan dalam pembelajaran *kanji* yang selama ini digunakan cenderung monoton. Sehingga diperlukanlah suatu metode atau teknik baru dalam pembelajaran *kanji* ini. Kemudian, sebanyak 84,2% responden menganggap bahwa permainan (*game*) adalah metode atau model pembelajaran yang dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan dalam mengingat *kanji* tersebut.

Trianto (dalam Afandi dkk, 2013, hlm. 15) menyebutkan bahwa, “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial”. Adapun metode disini menurut Djamarah (dalam Afandi dkk, 2013, hlm. 16) merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan salah satu cara yang dapat digunakan tersebut adalah melalui *game*. Susanto (2012) kemudian mengatakan bahwa permainan atau *games* dalam pembelajaran mempunyai dampak yang luar biasa pada upaya pencerahan bagi tugas – tugas guru atau pengajar. Senada dengan hal tersebut, Daniel berlyne (dalam Santrock, 2007, hlm. 273) menyatakan bahwa “permainan mendorong perilaku penjelajahan ini dengan menawarkan kemungkinan – kemungkinan yang baru, kompleksitas, kejutan, dan keanehan”.

Terkait dengan fungsi permainan (*game*), Suasmoro (dalam Republika.co.id, 2011) mengungkapkan bahwa permainan (*game*) terutama *game* edukasi ternyata tidak hanya memberikan efek senang kepada seseorang, namun juga sebagai media pembelajaran yang membuat materi pelajaran lebih mudah diterima. Oleh karena itu Hurd dan Jenuings (dalam Wahono, 2006) mengatakan bahwa permainan (*game*) yang dirancang untuk pembelajaran harus memiliki desain antarmuka yang interaktif dan

mengandung unsur menyenangkan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Randel (dalam Yudistira, 2014), dapat diketahui bahwa *game* sangat bermanfaat pada materi – materi yang berhubungan dengan matematika, fisika, dan kemampuan berbahasa.

Salah satu permainan yang dapat digunakan disini adalah permainan yang bernama *Team Game Tournament*. Rusman (2012, hlm. 224) menyatakan bahwa permainan ini 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. Sementara itu Huda (2013, hlm. 197) mengatakan bahwa model pembelajaran TGT ini merupakan strategi pembelajaran kooperatif untuk membantu siswa *me-review* dan menguasai materi pembelajaran.

Menurut Shoimin (2014, hlm. 207) model pembelajaran TGT ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya: (1) Model *Team Game Tournament* (TGT) tidak hanya membuat siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik rendah pun ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; (2) dengan model pembelajaran ini akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok; (3) siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran karena guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik; (4) siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Maria (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Mengingat dan Memahami siswa kelas V SD Kanisius Sengkan Yogyakarta” mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) mempengaruhi kemampuan siswa dalam mengingat dan memahami secara signifikan. Hal senada juga diutarakan oleh Nadrah (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dan motivasi terhadap hasil belajar fisika di SMAN 2 Makasar” yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan terutama dalam hal kemampuan mengingat dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti tertarik untuk meneliti model pendekatan pembelajaran yang masih jarang digunakan oleh

pengajar dalam mengajarkan huruf *kanji* kepada mahasiswa. Model pendekatan pembelajaran yang dimaksud adalah model pendekatan *naritachi* dalam pembelajaran *kanji*. Disebut pendekatan *naritachi* karena dalam proses pembelajarannya, pengajar menggunakan sudut pandang (titik tolak) mengenai cara mengelola proses pembelajaran *kanji* berdasarkan asal usul dari *kanji* tersebut. Ningrum (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Pendekatan *Naritachi* dalam Pembelajaran *Kanji*” berpendapat bahwa pendekatan *naritachi* dapat dilakukan dengan menggunakan ilustrasi gambar dan cerita yang dapat membuat pembelajar mengimajinasikan *kanji* yang sedang dipelajarinya. Dengan melakukan pembelajaran melalui pendekatan ini, pembelajar menjadi lebih termotivasi dan merasa lebih mudah dalam mengingat *kanji* karena pembelajar bisa mengingat pesan dari suatu *kanji* dalam bentuk benda atau hal lainnya. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwyer (dalam Sari, 2016) yang mengatakan bahwa pada umumnya manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan melalui tulisan sebesar 10%, pesan audio 10%, visual 30% dan apabila ditambah dengan melakukan, maka akan mencapai 80%.

Metode atau pendekatan ini ditujukan agar mempermudah para pembelajar bahasa Jepang orang Indonesia secara umumnya, khususnya untuk mahasiswa departemen pendidikan bahasa Jepang UPI Tingkat I dalam meningkatkan kemampuan mengingat *kanji* tingkat dasar. Maka dari itu, penulis mengambil judul, “Efektivitas Permainan ‘*Naritachi Battle*’ Model Teknik *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Mengingat *Kanji* Tingkat Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas ada beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Apakah Permainan ‘*Naritachi Battle*’ model *Team Game Tournament* (TGT) efektif untuk meningkatkan kemampuan mengingat *kanji* tingkat dasar?
2. Apa kelebihan dan kekurangan Permainan ‘*Naritachi Battle*’ model *Team Game Tournament* (TGT)?
3. Bagaimana tanggapan mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang UPI tingkat satu terhadap Permainan ‘*Naritachi Battle*’ model *Team Game Tournament* (TGT)?

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya meneliti tingkat keefektifan Permainan ‘*Naritachi Battle*’ model *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan mengingat huruf *kanji* tingkat dasar yang diambil dari buku *Shokyuu Hyouki II* dan buku *Ryuugakusei no Tame no Kanji no Kyoukasho* pada *kanji* 町、住、地、信、油、畑、岩、貝、体、馬、象、舟、竹、休、明、林、村、学、折、桜、鉄、管、場、歩、動、働、話、持、宿、駅、初、続、番、細、苦、晴、清、温、寒、薬.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat keefektifan Permainan ‘*Naritachi Battle*’ model *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan mengingat *kanji* tingkat dasar.
2. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan Permainan ‘*Naritachi Battle*’ model *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan mengingat *kanji* tingkat dasar.
3. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang UPI tingkat satu tentang Efektivitas Permainan ‘*Naritachi Battle*’ model *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan mengingat *kanji* tingkat dasar.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dalam penelitian ini adalah dapat memberikan referensi bagi pengajar maupun pembelajar bahasa Jepang bahwa kita bisa menjadikan sarana bermain *game* menjadi metode pembelajaran yang dapat dilakukan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mengasyikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pengajar

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi, dan media atau teknik yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk mengembangkan metode atau teknik pembelajaran khususnya dalam pembelajaran *kanji* dan sejalan dengan kemajuan teknologi dan zaman demi meningkatkan mutu pendidikan bahasa Jepang di kemudian hari.

b. Bagi Pembelajar

Diharapkan dengan adanya penelitian ini pembelajar yang khususnya mahasiswa pembelajar mata kuliah *kanji (hyouki)* dapat mendorong dan meningkatkan minat belajar *kanji (hyouki)*, menjadikan pembelajaran *kanji (hyouki)* menjadi lebih menyenangkan.

c. Bagi sesama penulis/peneliti di bidang pendidikan

Diharapkan dengan adanya penelitian ini bisa memotivasi agar lebih kreatif dalam membuat atau mengembangkan metode pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman.

d. Bagi instansi pendidikan di Indonesia

Diharapkan penelitian ini juga menjadi salah satu langkah perkembangan era pendidikan yang bisa mencakup metode *game* menjadi sarana pendidikan bagi masyarakat.

F. Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini dibagi menjadi lima bab, yakni bab 1 pendahuluan, bab 2 landasan teori, bab 3 metode penelitian, bab 4 hasil penelitian dan pembahasan, dan bab 5 penutup. Uraian tentang isi dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN, berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS, berisi teori - teori yang berhubungan dengan kesesuaian model pembelajaran dengan materi bahasa Jepang, yaitu : definisi model pembelajaran kooperatif, ciri – ciri model pembelajaran kooperatif, manfaat model pembelajaran kooperatif, Jenis model pembelajaran kooperatif, definisi *Team Game Tournament (TGT)*, pembelajaran huruf bahasa Jepang, *Kanji*, *Naritachi*,

pembelajaran *kanji*, definisi kemampuan mengingat, permainan dalam pembelajaran bahasa, serta penelitian terdahulu yang relevan.

BAB III. METODE PENELITIAN, berisi tentang desain penelitian, populasi dan sampel, variabel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV. PEMBAHASAN, berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan penelitian.

BAB V. PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran.