

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa lambang bunyi suara yang dihasilkan oleh alat ucap manusia (Gorys Keraf 1984:16). Bahasa memiliki arti dan memegang peranan penting dalam kehidupan sosial manusia. Ketika kita berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa lisan maupun tulis yang tujuannya untuk menyampaikan ide, pikiran, hasrat, atau keinginan pada orang lain. Dalam bahasa lisan, suatu ide, pikiran, atau keinginan disampaikan secara langsung dengan cara diucapkan dan dengan bantuan udara pernapasan.

Salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari oleh masyarakat Indonesia saat ini yaitu bahasa Jepang. Banyak lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pengajaran bahasa Jepang, baik itu lembaga pendidikan formal, maupun non formal.

Di Indonesia bahasa Jepang merupakan bahasa yang banyak diminati, berdasarkan penelitian The Japan Foundation terhadap lembaga pendidikan bahasa Jepang pada tahun 2009, jumlah pembelajar bahasa Jepang dari total 125 negara di dunia berjumlah 3.651.761 orang. Dari jumlah tersebut, pembelajar bahasa Jepang di Indonesia menduduki peringkat ke-3 setelah Korea dan China,

yaitu sebanyak 716.353 orang. Peringkat ini mengalami peningkatan dibanding hasil survei tahun 2006, dimana pembelajar bahasa Jepang di Indonesia dikala itu menduduki peringkat ke-4. Disebutkan juga bahwa pembelajar bahasa Jepang di Indonesia didominasi oleh pembelajar tingkat SMA dan Perguruan Tinggi.

Dalam bahasa Jepang huruf hiragana merupakan huruf yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa Jepang, yang biasanya dipelajari sebelum huruf katakana dan kanji. Pada kurikulum bahasa Jepang SMA/SMK tahun 1994 tercantum bahwa penguasaan hiragana merupakan tujuan akhir dari pengajaran bahasa Jepang. Pembelajar harus menguasai cara menulis dan membaca huruf hiragana, sekaligus mengetahui sejarah dan penggunaannya.

Maka dapat disimpulkan bahwa jika siswa tidak menguasai huruf hiragana, maka siswa akan mengalami kesulitan saat mempelajari pelajaran bahasa Jepang. Jika hal ini terus dibiarkan, maka tujuan kegiatan belajar mengajar akan sangat sulit untuk dicapai. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan huruf hiragana sangat berperan penting dalam keberhasilan siswa mempelajari bahasa Jepang.

Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang khususnya huruf hiragana, seringkali siswa mengalami kesulitan. Kesulitan-kesulitan tersebut yaitu kesulitan dalam mengingat huruf hiragana, kesulitan membaca dan mengucapkan, kesulitan membedakan huruf, dan kesulitan dalam menulis dengan urutan yang benar. Kesulitan-kesulitan tersebut muncul dikarenakan huruf hiragana mempunyai jumlah dan aturan yang cukup banyak, sehingga cenderung sulit dikuasai.

Menurut Erlangga (2010:15), beberapa kendala yang dialami dalam mempelajari huruf hiragana adalah sebagai berikut :

1. Siswa kesulitan dalam mengingat huruf hiragana (cenderung lupa).
2. Siswa sering keliru dalam membedakan beberapa huruf yang bentuknya mirip, seperti huruf あ(A) dengan お(O), huruf さ(Sa) dengan き(Ki), huruf わ(Wa) dengan ね(Ne), huruf む(Nu) dengan め(Me), dan huruf る(Ru) dengan ろ(Ro).
3. Siswa sering salah dalam menulis huruf hiragana (tidak sesuai aturan penulisan), urutan penulisannya salah atau bahkan huruf さ(Sa) dan き(Ki) sering ditulis terbalik.
4. Siswa sering salah dalam mengucapkan huruf terutama huruf つ(Tsu), sering terdengar す(Su), kata いしや yang seharusnya dibaca “Isha” malah dibaca “Ishiya”, atau kata こうこう yang seharusnya dibaca “Kookoo” malah dibaca “kowkow”.

Kenyataan tersebut menjadi sebuah indikasi bahwa ada hubungan antara bahasa dan pikiran. Dengan demikian metode pembelajaran yang menarik dan kreatif sangat diperlukan oleh guru guna menyukseskan tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang menuntut siswa berpikir aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah model pembelajaran kooperatif karena pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim (Wina, 2008:244). Banyak variasi pembelajaran kooperatif namun salah satu yang menarik untuk

digunakan dalam pembelajaran huruf hiragana adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan teknik yang sesuai dengan pokok bahasan ini. Teknik ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Menurut Sharan, *Cooperative learning is defined as a set of instructional strategies “which employ{s} small teams of pupils to promote peer interaction and cooperation for studying academic subjects”*, sedangkan menurut Slavin, *“the term refers to classroom techniques in which students work on learning activities in small groups and receive rewards or recognition based on their group’s performance”* (Robinson, 1991:1). Penerapan metode TGT, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sehingga siswa dengan mudah dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Atas dasar masalah di atas, penulis berharap metode pembelajaran *cooperative learning* teknik *teams games tournament* ini mampu menciptakan suasana belajar sambil bermain sehingga siswa merasa senang dan tidak merasa bosan, karena metode pembelajaran ini dirancang agar siswa belajar sambil bermain, dan belajar sambil berlomba menjadi yang terbaik sehingga muncul motivasi siswa untuk menjadi sang juara atau menjadi yang terbaik di antara yang baik.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Metode *Cooperative Learning* Teknik *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hiragana Pada Siswa Kelas X SMAN 14 Bandung Tahun Ajaran 2012-2013”.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis utarakan di atas, penulis merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam membaca huruf hiragana sebelum dan sesudah menggunakan metode *Cooperative Learning* teknik *Teams Games Tournament*?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan metode *Cooperative Learning* teknik *Teams Games Tournament* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran *Drill* (latihan) ?
3. Apakah metode *Cooperative Learning* teknik *Teams Games Tournament* efektif dalam pembelajaran membaca huruf hiragana ?
4. Bagaimana respon dan kesan siswa terhadap metode *Cooperative Learning* teknik *Teams Games Tournament*?

1.2.2 Batasan Masalah

Pada penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya akan meneliti bagaimana kemampuan siswa dalam membaca huruf hiragana sebelum dan sesudah menggunakan metode *Cooperative Learning* teknik *Teams Games Tournament*.
2. Penelitian ini hanya akan meneliti apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan metode *Cooperative Learning* teknik *Teams Games Tournament* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran *Drill* (latihan).
3. Penelitian ini hanya akan meneliti apakah metode *Cooperative Learning* teknik *Teams Games Tournament* efektif dalam pembelajaran membaca huruf hiragana.
4. Penelitian ini hanya akan meneliti bagaimana tanggapan dan kesan siswa terhadap metode *Cooperative Learning* teknik *Teams Games Tournament*.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam membaca huruf hiragana sebelum dan sesudah menggunakan metode *Cooperative Learning* teknik *Teams Games Tournament*.

2. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan metode *Cooperative Learning* teknik *Teams Games Tournament* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran *Drill* (latihan).
3. Untuk mengetahui efektif-tidaknya metode *Cooperative Learning* teknik *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran membaca huruf hiragana.
4. Untuk mengetahui tanggapan dan kesan siswa terhadap metode *Cooperative Learning* teknik *Teams Games Tournament*.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian tentang “Efektivitas Metode *Cooperative Learning* Teknik *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hiragana Pada Siswa Kelas X SMAN 14 Bandung Tahun Ajaran 2012-2013” ini diharapkan diperoleh manfaat bagi peneliti sendiri, siswa dan pengajar. Secara lebih jelas diuraikan sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Setelah penelitian ini dilaksanakan, dapat menjawab permasalahan yang ada, yaitu mengenai Efektivitas Metode *Cooperative Learning* Teknik *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hiragana Pada Siswa Kelas X SMAN 14 Bandung Tahun Ajaran 2012-2013. Selain itu, sebagai wawasan, pengetahuan dan pengalaman baru mengenai pengaruh pembelajaran *cooperative learning* teknik *teams games tournament* terhadap hasil belajar dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang

sehingga dapat mengembangkan strategi dalam mengajar. Penelitian ini juga diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca huruf hiragana dengan menggunakan metode yang lebih efektif dan inovatif sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

3. Bagi Pengajar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan pemikiran untuk pendidikan sehingga dapat mempermudah proses belajar mengajar yang efektif, inovatif serta menyenangkan, terutama dalam kegiatan pembelajaran huruf hiragana pada mata pelajaran Bahasa Jepang.

1.4 Definisi Operasional

1. Efektivitas :

Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya (Abdurahmat , 2003 : 92).

Dalam penelitian ini, efektivitas yang dimaksudkan adalah keefektifan penerapan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament* dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hiragana.

2. Metode Cooperative Learning

Menurut Sudaryanto dalam Sutedi (2009:53), metode adalah cara yang harus dilakukan. Dalam kegiatan penelitian, metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian.

Menurut Sharan, *Cooperative learning is defined as a set of instructional strategies “which employ{s} small teams of pupils to promote peer interaction and cooperation for studying academic subjects”*, sedangkan menurut Slavin, *“the term refers to classroom techniques in which students work on learning activities in small groups and receive rewards or recognition based on their group’s performance”* (Robinson,1991:1).

Menurut Johnson, Holubec, dan Slavin, model pembelajaran kooperatif merekomendasikan kemampuan heterogen atau prestasi strategi pengelompokkan untuk sebagian besar waktu pembelajaran. Sebagian besar model termasuk pedoman yang jelas untuk komposisi kelompok dimana sejumlah siswa berprestasi tinggi, sedang, dan rendah adalah untuk ditempatkan di masing-masing kelompok kooperatif (Robinsobnn,1991:1).

3. Teams Games Tournament

Menurut Robert E. slavin (Slavin,2009:13), *Teams Games Tournament* pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Jons Hopkins. Pembelajaran kooperatif teknik TGT terdiri dari 5 komponen utama, yaitu : presentasi di kelas, tim (kelompok), game (permainan), turnamen (pertandingan), dan rekognisi tim (penghargaan kelompok).

4. Huruf Hiragana:

Huruf hiragana adalah huruf yang digunakan untuk menulis kosakata bahasa Jepang asli apakah secara utuh atau digabungkan dengan huruf kanji (Sutedi, 2003 : 7). Hiragana merupakan tulisan-tulisan yang melengkung (kyokusen). Hiragana dipakai untuk menulis kata-kata bahasa Jepang asli (wago) dan kata-kata bahasa Jepang yang berasal dari Cina klasik (kango) sebagai pengganti kanji, adjektiva-I, dan adjektiva-Na yang dapat mengalami perubahan, menuliskan partikel, verba bantu, prefiks, dan sebagainya (Sudjianto dan Dahidi, 2009:72). Huruf hiragana yang diajarkan dalam penelitian ini adalah huruf あ sampai ん.

1.5 Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1.5.1 Anggapan dasar

Menurut Winarno Surakhmad anggapan dasar atau postulat merupakan sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik, dimana setiap penyelidik dapat merumuskan postulat yang berbeda. Dalam penelitian ini, yang dijadikan anggapan dasar adalah dengan menggunakan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament* dapat membantu siswa/pembelajar dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hiragana dan dapat meningkatkan minat belajar siswa/pembelajar.

1.5.2 Hipotesis

Hipotesis adalah sebagian jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto,

2002 : 64). Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian tentang tingkah laku, fenomena (gejala), sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_k : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran huruf hiragana dengan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament* dan tanpa menggunakan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament*.

H_o : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran huruf hiragana dengan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament* dan tanpa menggunakan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament*.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas suatu metode pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hiragana. Oleh karena itu jenis metode penelitian yang dipakai yaitu metode penelitian eksperimen murni. Metode penelitian eksperimen murni merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu (Sugiyono, 2008:11). Menurut Sukardi (2008:9), “Metode penelitian eksperimen murni merupakan metode penelitian yang paling produktif, karena jika penelitian

tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab-akibat”.

Dalam metode eksperimen ini diperlukan 2 kelompok, kelompok pertama sebagai kelompok eksperimen, yaitu siswa yang belajar dengan menggunakan metode *cooperative learning* tipe *teams games tournament*. kelompok kedua sebagai kelompok kontrol yaitu siswa yang tidak menggunakan metode *cooperative learning* tipe *teams games tournament*.

1.6.2 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua variabel, yaitu :

X : hasil prestasi belajar siswa pada kelompok eksperimen dengan menggunakan metode *cooperative learning* tipe *teams games tournament*.

Y : hasil prestasi belajar siswa kelompok kontrol dengan menggunakan metode *drill* (latihan).

1.7 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi

Populasi atau *universe* adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi (Arifin, 2011 : 215). Berdasarkan hal tersebut maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pembelajar bahasa Jepang SMAN 14 Bandung.

Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dapat juga dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (*miniatur population*) (Arifin, 2011:215). Sampel dalam penelitian ini adalah pembelajar bahasa Jepang kelas XC dan XD SMAN 14 Bandung. Satu kelas untuk kelas eksperimen dan satu kelas untuk kelas kontrol.

1.8 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1.8.1 Teknik Pengumpulan Data

Untuk pengumpulan data dari responden, diperlukan adanya teknik pengumpulan data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Studi literatur, dilakukan untuk memperoleh bahan-bahan teoritis yang ada kaitannya dengan masalah penelitian.
2. Menentukan sampel untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Memberikan *pre-test* terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar terhadap kedua kelas. Pada kelas eksperimen diadakan kegiatan pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan metode *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament*. Sedangkan pada kelas kontrol diadakan kegiatan pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan metode *Drill* (latihan).
5. Mengadakan *post-test* untuk mengetahui perbandingan hasil kedua kelas.
6. Menyebarkan angket untuk memperoleh data kualitatif.

7. Menganalisis data.
8. Menyusun laporan penelitian.
9. Melaporkan hasil penelitian.

1.8.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian atau alat pengumpul data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Ada dua instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Tes

Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar pembelajar.

Tes dibagi menjadi dua, yaitu :

- *Pretest* adalah tes yang dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan membaca huruf hiragana yang dimiliki sebelum diterapkannya metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament*.
- *Posttest* adalah tes yang dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan membaca huruf hiragana yang dimiliki sesudah diterapkannya metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament*.

2. Angket

Angket dilakukan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap metode *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hiragana.

1.9 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, didalamnya diuraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, definisi operasional dan sistematika penelitian.

Bab II Landasan teori, yang menguraikan tinjauan pustaka yang menyangkut teori dan penelitian terdahulu.

Bab III Metode penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data dan pengolahan data.

Bab IV Pada bab ini dijelaskan mengenai analisis data dan interpretasi data.

Bab V Merupakan kesimpulan dan saran untuk penelitian selanjutnya yang menguraikan kesimpulan-kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan serta saran dalam menentukan tema selanjutnya.