

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Untuk menyampaikan makna dari suatu bunyi secara tertulis digunakanlah lambang-lambang atau simbol-simbol yang selanjutnya disebut huruf oleh penggunanya. Dalam bahasa Indonesia digunakanlah huruf *Romawi* untuk menyampaikan makna dari suatu bunyi secara tertulis. Sedangkan dalam bahasa Jepang digunakan huruf *Hiragana*, *Katakana*, *Kanji*, dan *Romaji* untuk menyampaikan makna dari suatu bunyi tertentu. Seperti yang dikatakan Sutedi (2008: 7) bahwa:

Bahasa Jepang dikenal sebagai bahasa yang kaya dengan huruf, tetapi miskin dengan bunyi. Karena, bunyi dalam bahasa Jepang terdiri dari lima buah vokal, dan beberapa buah konsonan yang diikuti vokal tersebut dalam bentuk suku kata terbuka. Jumlah suku kata (termasuk bunyi vokal) dalam bahasa Jepang hanya 102 buah, dan tidak ada suku kata tertutup atau kata yang diakhiri dengan konsonan kecuali bunyi [N] saja. Tentunya dengan keterbatasan bunyi seperti ini, bagi penutur bahasa Jepang akan sulit untuk mempelajari bahasa lain. Di samping itu, dalam bahasa Jepang ada konsonan rangkap dan bunyi vokal yang dipanjangkan sampai dua ketukan, serta aksen yang semuanya berfungsi sebagai pembeda arti.

Untuk menyampaikan bunyi yang jumlahnya terbatas (102 bunyi), digunakan empat macam huruf, yaitu:

1. Huruf *Hiragana*
2. Huruf *Katakana*
3. Huruf *Kanji*
4. Huruf *Romaji*

Bahasa Jepang menggunakan huruf yang tersebut di atas untuk mengungkapkan bunyi. Hal ini berbeda dengan bahasa Indonesia yang menggunakan huruf *Romawi* untuk mengungkapkan bunyi. Sehingga pembelajar orang Indonesia akan lebih mudah mempelajari bahasa asing lain

seperti bahasa Inggris atau bahasa lain yang menggunakan huruf yang sejenis daripada mempelajari bahasa Jepang. Perbedaan penggunaan huruf tersebutlah yang membuat pembelajar orang Indonesia kesulitan untuk mempelajari bahasa Jepang. Tetapi kesulitan tersebut bukan masalah bila yang dipelajari hanya bahasa Jepang percakapan yang tidak memerlukan kemampuan membaca dan menulis.

Meskipun begitu, dianggap kurang memuaskan bila hanya mempelajari bahasa Jepang percakapan. Karena untuk menguasai bahasa Jepang dan bahasa lain pada umumnya diperlukan seluruh kemampuan berbahasa baik *input* maupun *output*. Kemampuan *input* berupa kemampuan untuk menyerap bahasa atau kemampuan untuk mengerti apa yang dikatakan atau dituliskan dalam bahasa tersebut. Dalam hal ini, kemampuan *input* tersebut adalah kemampuan menyimak suatu pembicaraan dalam bentuk percakapan dan kemampuan memahami suatu bacaan misalnya dalam bentuk naskah. Sedangkan kemampuan *output* adalah kemampuan untuk menggunakan bahasa tersebut. *Output* yang dimaksud adalah kemampuan menyampaikan ide, pikiran, atau pendapat secara lisan dalam percakapan dan kemampuan untuk menuliskan apa yang ingin kita sampaikan kepada orang lain dalam bentuk tulisan.

Huruf *Hiragana* dalam pelajaran bahasa Jepang diumpamakan seperti pintu masuk dimulainya upaya besar pembelajar untuk mempelajari bahasa Jepang. Tetapi, mempelajari huruf *Hiragana* yang berjumlah 46 huruf yang

hanya menggambarkan bunyi dasar (*seion*). Ditambah bunyi variasi, dan perubahannya untuk menggambarkan:

- Bunyi *dakuon* (bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan *kana* yang memakai tanda *dakuten* [[˘]]),
- Bunyi *handakuon* (bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan *kana* yang memakai tanda *handakuten* [[◌]]),
- Bunyi *yoo'on* (bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang terbentuk dari huruf-huruf *Hiragana* き, し, ち, に, ひ, み, り, ぎ, じ, び, atau び[◌] ditambah huruf-huruf や, ゆ, atau よ ukuran kecil), dan
- Bunyi *tokushuon* (bunyi yang khas atau bunyi yang istimewa; tidak terbentuk dari sebuah konsonan, tidak mengandung bunyi vokal, tidak dapat berdiri sendiri membentuk sebuah silabel)
(Sudjianto dan Dahidi, 2007: 75-77)

sehingga huruf *Hiragana* yang harus dikuasai lebih dari 46 huruf.

Cara termudah untuk menguasai huruf *Hiragana* adalah dengan menuliskannya berkali-kali sebanyak mungkin. Berdasarkan pengalaman penulis dan pembelajar lainnya ketika mulai belajar huruf *Hiragana*, cara termudah untuk menguasainya adalah dengan menuliskannya. Karena bisa membacanya belum tentu bisa menuliskannya. Sedangkan apabila dapat menuliskannya cenderung bisa membacanya.

Pada saat mulai belajar huruf *Hiragana* dengan menuliskannya, penulis menulis kata-kata atau kalimat dalam bahasa Indonesia menggunakan huruf *Hiragana*. Cara ini terbukti efektif bagi penulis. Karena hanya dalam beberapa minggu, tidak sampai sebulan penulis sudah mampu menulis huruf *Hiragana* dengan lancar tanpa lama berpikir.

Tetapi cara tersebut melelahkan dan menjemukan. Sehingga tidak sedikit pembelajar pemula bahasa Jepang yang berhenti belajar bahasa Jepang

bahkan sebelum mulai mempelajari apapun. Hal ini pernah terjadi ketika penulis mengajar ekstrakurikuler di sebuah sekolah menengah saat tingkat dua dahulu. Saat itu, penulis meminta para pembelajar tersebut untuk latihan menulis dengan memberikan lembar kerja menulis *Hiragana* dalam buku kotak-kotak. Pada awalnya para pembelajar tersebut antusias dalam menuliskan huruf tersebut. Tetapi setelah beberapa pertemuan, jumlah pembelajar yang mengikuti ekstrakurikuler tersebut berkurang. Dan ketika ditanyai alasan mereka jarang mengikuti ekstrakurikuler seperti pertama kali masuk, mereka menjawab mereka lelah dan bosan bila harus terus-menerus latihan menulis seperti anak TK.

Hanya orang yang memiliki komitmen dan motivasi tinggi yang merasa harus mempelajari bahasa Jepang saja yang sanggup melakukan latihan *drill* menulis terus-menerus sampai mereka menguasai huruf tersebutlah yang mampu bertahan mempelajari bahasa Jepang.

Di sekolah menengah khususnya kelas X (kelas X SMAN 1 Rancaekek), bahasa Jepang dijadikan program bersama yang wajib dipelajari siswa kelas X dengan beban 2 jam pelajaran yang totalnya 90 menit per minggu. Dan dalam silabusnya, terdapat kompetensi dasar (KD) menulis kata, frasa, dan kalimat dengan huruf (*Hiragana, Katakana, Kanji*) yang tepat.

Pengajar harus menyisihkan waktu untuk mengenalkan dan membuat siswa belajar huruf *Hiragana*. Karena keterbatasan waktu, kebanyakan pengajar (termasuk penulis saat melaksanakan PLP) menugaskan siswa untuk latihan menulis *Hiragana* di rumah. Tetapi banyak siswa yang tidak

mengerjakan tugas tersebut apalagi bila pengajar tidak berjanji memberikan nilai dan hasil tulisan tidak diperiksa pengajar. Mereka merasa tugas yang diberikan pengajar tidak diberi umpan balik dan tidak diapresiasi. Sedangkan bila menyisipkan pembelajaran menulis huruf pada materi yang diajar pada pembelajaran hari itu dirasa kurang efektif. Karena pembelajaran menjadi tidak maksimal sehingga fokus guru dan siswa terbagi.

Kebanyakan pengajar, hanya melihat apakah siswa mengerjakan tugas atau tidak, lalu memberi paraf sebagai bentuk apresiasi tanpa memberikan umpan balik lain berupa komentar atau memperbaiki cara menulis siswa. Hal itu dikarenakan terlalu merepotkan bila harus memeriksa seluruh hasil tulisan siswa lalu memberikan komentar untuk perbaikan sebagai umpan balik. Misalnya, saat penulis melaksanakan PLP penulis mendapat kesempatan mengajar 5 kelas. Masing-masing kelas diikuti 40-45 pembelajar (siswa) sehingga sulit bila penulis harus memeriksa dan memberi umpan balik untuk masing-masing siswa.

Karena itulah penulis mencoba membuat media pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut. Media tersebut penulis namai *story board game* karena permainan tersebut termasuk salah satu permainan berjenis *board game* yakni permainan menggunakan papan permainan seperti halnya monopoli, ular tangga, dll. Diberi sebutan *story* karena papan permainan yang dirancang oleh penulis berupa permainan menggunakan cerita. Sehingga secara tidak langsung, para pemain dikondisikan untuk bermain berdasarkan cerita yang terdapat pada papan permainan tersebut. Di saat yang bersamaan

pembelajar pun dapat belajar dan berlatih menulis huruf *Hiragana*. Karena permainan tersebut dilakukan secara berkelompok, maka secara tidak langsung para pemain lainnya yang akan berperan mengawasi dan mengapresiasi tulisan pembelajar. Cerita yang digunakan dalam pembuatan media tersebut adalah cerita rakyat Jepang *Momotaro*, *Tsuru no Ongaeshi* dan *Nihon no Bakemono* (*Zashiki warashi*, *Oni*, *Kappa* dan *Tengu*). Mengenai cerita yang penulis gunakan dalam permainan tersebut akan dibahas dalam BAB II.

Pembuatan media pembelajaran menulis huruf tersebut terinspirasi dari permainan *sugoroku* modern yang aturan permainannya mirip permainan ular tangga. Sedangkan *sugoroku* adalah jenis permainan Jepang yang menggunakan papan. Dalam Wikipedia Ensiklopedia *Online* dijelaskan bahwa *sugoroku* mirip seperti permainan *backgammon* atau *snake and ladder* di Negara Barat, sebagaimana yang tertera:

Sugoroku (双六) refers to two different forms of Japanese board game, one similar to western backgammon, called *ban-sugoroku*, and the other similar to western Snakes and ladders. (Wikipedia, 25 Oktober 2012: <http://en.wikipedia.org/wiki/Sugoroku>)

Dengan kata lain, *sugoroku* itu berarti permainan yang menggunakan papan.

Dalam perkembangannya, *sugoroku* dijadikan permainan yang dimodifikasi untuk tujuan tertentu, misalnya untuk tujuan edukasi dapat berupa permainan yang dirancang dalam upaya edukasi sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran yang sekaligus menghibur, misalnya dalam pembelajaran lingkungan (ekologi), seperti yang terdapat dalam situs TOKYO GAS (Lampiran F.9 TOKYO-GAS, 31 Oktober 2012:

<http://www.tokyo-gas.co.jp/ecocom/donguri/yakuwari/sugoroku/index.html>).

Pada BAB II akan lebih dijelaskan mengenai *sugoroku* dari berbagai sumber.

Penulis sebagai peneliti akan melakukan uji coba dalam pembelajaran secara nyata untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai pembelajaran menggunakan media tersebut. Maka dari itu perlu diadakannya penelitian mengenai pembelajaran menggunakan media tersebut. Dan, penulis menetapkan SMA Negeri 1 Rancaekek untuk percobaan aplikasi media tersebut dalam pembelajaran karena terdapat kondisi yang memerlukan dilakukannya penelitian tersebut dan penulis pun pernah melakukan pengajaran dalam rangka PPL (Program Pengalaman Lapangan).

Oleh karena itu, sebagai bentuk laporan atas penelitian yang telah dilakukan, maka penulis mengajukan judul skripsi “**PEMBELAJARAN MENULIS HURUF *HIRAGANA* MENGGUNAKAN MEDIA *STORY BOARD GAME* YANG DIINOVASI DARI *SUGOROKU GĒMU*”.**

B. Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diutarakan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran menulis huruf *Hiragana* menggunakan media *story board game*?
2. Bagaimana proses pembelajaran menulis huruf *Hiragana* menggunakan media *story board game*?
3. Bagaimana hasil pembelajaran menulis huruf *Hiragana* menggunakan media *story board game*?
4. Bagaimana tanggapan pembelajar terhadap penggunaan media *story board game* yang digunakan dalam pembelajaran menulis huruf *Hiragana*?

Agar penelitian ini tidak meluas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Huruf *Hiragana* yang digunakan dalam pembelajaran ini yakni huruf あ hingga huruf ん yang total berjumlah 46 huruf, huruf yang dikenai tanda *dakuten* dan *handakuten* yang berjumlah 25 huruf, beserta huruf yang menggambarkan bunyi *yoo'on* yang berjumlah 33 huruf.
2. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang menggambarkan, menjabarkan, memotret segala permasalahan yang disampaikan di atas, kemudian diberikan apa adanya.

3. Perencanaan pembelajaran yang dimaksud dalam rumusan masalah di atas terbatas pada penyusunan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) menggunakan media *story board game* yang cocok digunakan dalam pembelajaran di kelas X SMAN 1 Rancaekek.
4. Proses pembelajaran yang dimaksud dalam rumusan masalah adalah kegiatan pembelajaran menggunakan media *story board game* berupa aktivitas guru dan siswa yang digambarkan melalui skala aktivitas guru dan siswa. Penelitian dilaksanakan selama tiga kali/ tiga pertemuan. Pertemuan pertama adalah pembelajaran huruf *Hiragana* dari huruf あ s./d. huruf の yang total berjumlah 25 huruf. Pertemuan kedua mempelajari huruf *Hiragana* dari huruf は s./d. huruf ん yang total berjumlah 21 huruf beserta peraturan penulisan vokal panjang, konsonan rangkap, penulisan partikel wa, o, dan e (は、を、へ). Sedangkan pertemuan ketiga mempelajari huruf *Hiragana* yang dikenai tanda *dakuten*, *handakuten*, dan huruf yang menggambarkan bunyi *you'on* yakni: が、ぎ、ぐ、げ、ご、ぎ、じ、ず、ぜ、ぞ、だ、ぢ、づ、で、ど、ば、び、ぶ、べ、ぼ、ぱ、ぴ、ぷ、ぺ、ぽ、きゃ、きゅ、きょ、ぎゃ、ぎゅ、ぎょ、しゃ、しゅ、しょ、じゃ、じゅ、じょ、ちゃ、ちゅ、ちょ、にゃ、にゅ、にょ、ひゃ、ひゅ、ひょ、びゃ、びゅ、びょ、ぴゃ、ぴゅ、ぴょ、みゃ、みゅ、みょ、りゃ、りゅ、 dan りよ yang total berjumlah 58 huruf.

5. Hasil pembelajaran yang dimaksud dalam rumusan masalah tersebut diambil dari evaluasi pembelajaran menulis *Hiragana* yang terdapat dalam format penilaian RPP berupa tes esai tertulis yang menguji kemampuan menulis huruf tertentu. Sedangkan *post-test* terakhir dilakukan untuk mengetahui hasil belajar pembelajar setelah tiga pertemuan.
6. Sedangkan tanggapan yang dimaksud dalam rumusan masalah berupa pendapat dan kesan siswa setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan *story board game* tersebut. Pendapat dan perasaan siswa tersebut tertuang dalam instrumen berupa angket.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran yang jelas dari rumusan masalah di atas, yaitu untuk:

1. Memperoleh model perencanaan yang tepat sebelum menerapkan media tersebut dalam pembelajaran. Termasuk di dalamnya proses penyesuaian media *story board game* agar cocok untuk pembelajaran di SMA dan untuk memperoleh model penerapan media tersebut dalam bentuk RPP.
2. Mengetahui aktivitas guru dan aktivitas pembelajar (siswa) selama proses pembelajaran menulis huruf *Hiragana* dengan menggunakan media *story board game*.

3. Mengetahui hasil belajar dari evaluasi yang dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media *story board game* tersebut.
4. Mengetahui tanggapan pembelajar (siswa) terhadap penggunaan media *story board game* untuk pembelajaran menulis huruf *Hiragana*.

Manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Manfaat Teoritis :

Memberikan gambaran umum mengenai perencanaan, pelaksanaan, hasil belajar, dan tanggapan pembelajar (siswa) dalam pembelajaran menulis huruf *Hiragana* terhadap siswa kelas X SMAN 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian berikutnya yang lebih mendalam mengenai pembelajaran menulis huruf *Hiragana* atau efektifitas media *story board game* tersebut dalam pembelajaran menulis huruf *Hiragana* atau menginspirasi pembelajaran lainnya menggunakan media yang mirip dengan media tersebut dan dapat dipergunakan sebagai sumber referensi pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar.

- Manfaat Praktis :

1. Bagi pembelajar dapat membantu meningkatkan semangat dalam belajar menulis *Hiragana*. Dapat dijadikan sumber belajar yang menghibur.
2. Bagi pengajar, dapat menambah referensi mengenai media pembelajaran sehingga dapat menginspirasi untuk lebih kreatif

- dalam membuat media pembelajaran, khususnya pembelajaran menulis huruf baik huruf *Hiragana*, *Katakana*, atau bahkan *Kanji*.
3. Bagi lembaga, dapat menjadi sumber data yang menyajikan informasi mengenai bagaimana perencanaan, pelaksanaan, hasil belajar dan tanggapan pembelajar mengenai penggunaan media *story board game* dalam pembelajaran menulis huruf *Hiragana* yang diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi pengajaran dan pembelajaran.
 4. Bagi penulis, dengan melakukan penelitian ini dapat memperdalam pengetahuan dan pengalaman mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dan media pembelajaran khususnya media pembelajaran yang berupa *game* edukasi.

D. Metode Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yakni penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan, menjabarkan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual (Sutedi, (2009:58). Penggunaan metode deskriptif dalam penelitian ini untuk menggambarkan perencanaan, pelaksanaan, hasil belajar dan tanggapan siswa menggunakan media *story board game* dalam pembelajaran menulis huruf *Hiragana*.

Jenis penelitian deskriptif yang digunakan dalam metode ini yakni studi kasus. Studi kasus menurut Bogdan dan Biklen dalam Syamsudin dan Damaianti (2007: 175) “merupakan pengujian secara rinci terhadap satu latar (*a detailed examination of one setting*) atau satu orang subjek (*one single subject*) atau satu tempat penyimpanan dokumen (*one single depository of documents*) atau satu peristiwa tertentu (*one particular event*)”.

2. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013.

Sampel penelitian ini menggunakan teknik purposif yang totalnya berjumlah 43 orang. Sampel penelitian ini diambil dari satu kelas yakni kelas X-8.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni skala penilaian, angket, dan tes. Skala penilaian digunakan selama proses pelaksanaan pembelajaran menulis huruf *Hiragana* untuk mengetahui apakah guru mampu menerapkan hal-hal yang tertuang dalam RPP. Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan pembelajar terhadap pembelajaran menulis huruf *Hiragana* menggunakan media *story board game*. Sedangkan tes esai tertulis digunakan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran siswa.

4. Teknik Pengumpulan Data

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, data dalam penelitian ini diperoleh dengan teknik observasi yang dituangkan dalam skala penilaian, teknik angket, dan hasil evaluasi pembelajaran berupa tes menulis.

5. Teknik Pengolahan Data

Data-data yang telah dikumpulkan kemudian diolah. Skala penilaian diolah dengan mengkonversikannya ke dalam skala 100. Angket diolah dengan persentase. Sedangkan hasil evaluasi pembelajaran diolah dengan mencari rata-rata nilai (*mean*).

6. Langkah-langkah Penelitian

- Menyampaikan surat permohonan untuk melakukan penelitian di SMAN 1 Rancaekek.
- Merencanakan RPP dan membuat media *story board game* yang akan diuji coba. (RPP Terlampir)
- Membuat instrumen penelitian lalu diuji coba di luar kelas sample kemudian meminta persetujuan ahli (dosen pembimbing).
- Melaksanakan penelitian dalam bentuk uji coba media dan mengumpulkan data-data hasil tes dan angket.
- Mengolah data hasil penelitian.
- Menyimpulkan.
- Melaporkan dalam bentuk skripsi

Ket: Setiap langkah dikonsultasikan pada dosen pembimbing.