

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada prinsipnya, pembelajar bahasa Jepang dituntut untuk menguasai keempat keterampilan berbahasa mulai dari mendengar (*kiku ginou*), berbicara (*hanasu ginou*), membaca (*yomu ginou*), dan menulis (*kaku ginou*). Selain keempat keterampilan tersebut, pembelajar bahasa Jepang juga harus menguasai huruf Jepang yang terdiri dari empat jenis huruf, yaitu *romaji* (alfabet), hiragana, katakana, dan kanji. Meskipun jumlah hiragana dan katakana tidak sebanyak kanji, namun peranannya sangat penting dalam pembelajaran bahasa Jepang, sehingga sangat perlu menguasai huruf tersebut.

Penguasaan huruf hiragana dan katakana merupakan modal dasar dalam pembelajaran bahasa Jepang. Pembelajar bahasa Jepang tidak akan kesulitan dalam memahami wacana, menulis karangan, serta memahami kanji, jika dapat menguasai hiragana dan katakana. Bagi pembelajar bahasa Jepang yang berasal dari negara yang tidak terbiasa menulis kanji seperti Indonesia, penguasaan hiragana dan katakana sangat penting. Oleh karena itu, banyak cara yang dilakukan agar dapat menguasai hiragana dan katakana, salah satunya dengan sering berlatih mengulang huruf hiragana dan katakana.

Pelatihan huruf hiragana dan katakana merupakan salah satu faktor yang penting dalam peningkatan penguasaan huruf hiragana dan katakana. Semakin banyak frekuensi berlatih hiragana dan katakana, maka pembelajar bahasa Jepang akan semakin menguasai huruf-huruf tersebut. Pelatihan huruf hiragana dan katakana pun membuat pembelajar bahasa Jepang menjadi terbiasa dalam menulis atau mengingat huruf hiragana dan katakana.

Ada banyak cara untuk berlatih huruf hiragana dan katakana, namun pembelajar bahasa Jepang masih kesulitan dalam menguasai huruf hiragana dan katakana. Kesulitan yang dialami biasanya berupa kesulitan mengingat bentuk huruf, kesulitan dalam membedakan huruf, kesulitan menuliskan huruf dengan urutan yang benar. Selain itu huruf kana memiliki jumlah dan aturan penulisan yang cukup banyak, sehingga cenderung sulit dikuasai. (Sutedi, 2009:44)

Untuk mengatasi kesulitan itu, salah satunya dapat digunakan teknik permainan. Berlatih dengan teknik permainan merupakan salah satu cara yang efektif dalam berlatih huruf hiragana dan katakana, karena selain memudahkan pembelajar dalam mengingat huruf hiragana dan katakana, dapat juga memperoleh hiburan, kesenangan, pengalaman, pengetahuan, variasi dalam belajar. Selain itu, teknik permainan dapat membuat pelatihan berlangsung dalam suasana menyenangkan, wajar, dan alami. Ada banyak macam teknik permainan yang digunakan untuk berlatih huruf hiragana dan

katakana. Berdasarkan pengamatan penulis, ada banyak teknik permainan yang digunakan, salah satunya adalah permainan *Match Card*.

Permainan *Match Card* merupakan salah satu permainan konsentrasi dimana pemain harus mencocokkan satu kartu dengan yang lainnya. Pemain dituntut untuk dapat menghubungkan mengingat materi,serta menghubungkan dengan unsur lainnya. *Match Card* secara tidak langsung “memaksa” siswa agar memperhatikan materi yang diajarkan agar dapat mengingatnya dengan baik di dalam permainan yang dilakukan.

Permainan *Match Card* memiliki beberapa keuntungan, yaitu pembelajar dapat berlatih mengingat materi dengan cara yang tidak membosankan. Pembelajar juga dapat menjadi lebih semangat, karena dalam permainan *Match Card* menumbuhkan rasa kompetitif diantara pembelajar lainnya.

Berdasarkan hal tersebut, penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan mengujicobakan teknik permainan *Match Card* untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana dan katakana. Penelitian ini akan dijadikan bahan penulisan skripsi dengan judul “ **Efektivitas Pelatihan Hiragana dan Katakana dengan Menggunakan Permainan *Match Card* (Penelitian Eksperimen terhadap siswa kelas XI SMA Negeri 10 Bandung Tahun Ajaran 2011-2012)**”

1.2. Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam penguasaan hiragana dan katakana sebelum dan sesudah mendapat *treatment* (perlakuan) melalui permainan *Match Card*?
2. Adakah pengaruh yang signifikan dari kemampuan siswa yang diberikan *treatment* (perlakuan) permainan *Match Card* dengan yang tidak diberi *treatment* (perlakuan) permainan *Match Card*?
3. Bagaimana pengaruh permainan *Match Card* terhadap motivasi siswa dalam penguasaan hiragana dan katakana?

1.2.2. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas XI IPA 1 dan siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 10 Bandung yang menjadi objek penelitian.
2. Penguasaan huruf hiragana dan katakana hanya sebatas dalam penguasaan mengingat huruf saja.
3. Huruf hiragana dan katakana yang digunakan dalam penelitian hanya lambang bunyi *Seion* dan *Hatsuon*.

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dipaparkan, maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa (kelas eksperimen) dalam memahami hiragana dan katakana sebelum dan sesudah mendapatkan *treatment* (perlakuan) melalui permainan *Match Card*.
2. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari kemampuan siswa yang diberikan *treatment* (perlakuan) permainan *Match Card* dengan yang tidak diberi *treatment* (perlakuan) permainan *Match Card*.
3. Untuk mengetahui pengaruh permainan *Match Card* terhadap motivasi siswa dalam penguasaan hiragana dan katakana.

1.3.2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penerapan permainan *Match Card* ini bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap huruf Jepang, khususnya hiragana dan katakana.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi para pengajar untuk menerapkan media yang sama demi peningkatan penguasaan hiragana dan katakana.

1.4. Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti, dan menjadi dasar pijakan dalam pelaksanaan penelitian. (Rahimah, 2011: 5).

Penulis merumuskan anggapan dasar sebagai berikut:

1. hiragana dan katakana memiliki peranan penting dalam keterampilan berbahasa.
2. Penggunaan permainan *Match Card* dapat digunakan dalam pelatihan hiragana dan katakana.

1.5. Hipotesis

Menurut Suharsimi Arikunto (1993: 62) hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho: Penggunaan permainan *Match Card* sebagai teknik pelatihan hiragana dan katakana tidak memberikan kontribusi terhadap penguasaan hiragana dan katakana.

Hk: Penggunaan permainan *Match Card* sebagai teknik pelatihan hiragana dan katakana memberikan kontribusi terhadap penguasaan hiragana dan katakana.

1.6. Definisi Operasional

Definisi Operasional yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Efektivitas adalah keadaan berpengaruh. Hal berkesan. Kemanjuran.
- b. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pelatihan adalah proses, cara, atau perbuatan melatih.
- c. Hiragana adalah huruf-huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*) (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 72).
- d. Katakana adalah Katakana adalah huruf-huruf yang berbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus (*chokusenteki*) (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 80).
- e. *Match Card* merupakan permainan menyamakan kartu (Rahimah, 2011: 7). Dalam penelitian ini siswa diminta menyamakan huruf hiragana dan katakana dengan huruf romaji dengan membuka kartu yang diletakkan secara acak dalam keadaan tertutup.

1.7. Metode Penelitian

1.7.1. Jenis Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian eksperimental. Tujuan dari penelitian eksperimental atau penelitian uji coba adalah menguji efektivitas 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).

Serta dengan adanya kelas kontrol dan kelas eksperimen, dapat menguji efektif atau tidaknya pemanfaatan media permainan *Match Card* ini.

1.7.2. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Abdurahmat yang dijelaskan oleh Rahimah (2011: 30) Populasi adalah keseluruhan unit elementer yang parameternya akan diduga melalui statistika hasil analisis yang dilakukan terhadap sampel penelitian.

Oleh karena penelitian ini dilakukan untuk meneliti sejauh apa efektivitas pelatihan hiragana dan katakana maka populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 10 Bandung.

2. Sampel

Sampel penelitian merupakan bagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data yang dianggap mewakili seluruh populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 10 Bandung sebagai kelas eksperimen dan XI IPA 2 SMA Negeri 10 Bandung sebagai kelas kontrol.

1.7.3. Instrumen Penelitian

Menurut Dedi Sutedi (2009: 155) instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian.

Instrumen yang akan digunakan oleh penulis untuk penelitian ini diantaranya:

1. Tes yang terdiri dari pretest dan post test. Pretest dan Post test digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah diadakannya pelatihan hiragana dan katakana dengan menggunakan permainan *Match Card*.
2. Angket digunakan untuk mengetahui respons kelas eksperimen terhadap pelatihan hiragana dan katakana dengan menggunakan permainan *Match Card*.

1.7.4. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel (X), yaitu hasil dari pelatihan hiragana dan katakana yang diperoleh kelas eksperimen yang menggunakan teknik permainan *Match Card*.
2. Variabel (Y), yaitu hasil dari pelatihan hiragana dan katakana yang diperoleh kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

1.8. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian “ Efektivitas Pelatihan Hiragana dan Katakana dengan Menggunakan *Match Card* (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Bandung Tahun Ajaran 2011-2012)” menggunakan format sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, anggapan dasar, hipotesis, definisi operasional, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis menguraikan tentang huruf hiragana dan katakana, definisi Permainan, dan permainan *match card* sebagai salah satu teknik pelatihan huruf Hiragana dan Katakana.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang pretest, post test, pretest dan post test kelas eksperimen, pretest dan post test kelas kontrol, efektivitas permainan *match card* dan angket.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang kesimpulan penelitian dan saran-saran untuk penelitian selanjutnya.