

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Untuk menguasai suatu bahasa, kita harus memiliki empat aspek keterampilan berbahasa yaitu, membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Begitu pula dalam hal mempelajari bahasa asing termasuk bahasa Jepang, untuk mampu menguasai bahasa Jepang dengan baik, baik lisan maupun tulisan, kita harus memiliki keempat aspek keterampilan tersebut, terutama keterampilan membaca dan menulis yang merupakan urutan yang paling sukar yang juga sangat erat kaitannya dengan huruf. Sejalan dengan hal tersebut, dalam mempelajari bahasa Jepang penguasaan huruf merupakan hal yang sangat penting yang erat kaitannya dengan membaca dan menulis.

Tarigan dalam Oktora (2008:1) menjelaskan:

“Keterampilan berbahasa yang relatif paling mudah dan relatif mudah adalah keterampilan menyimak dan keterampilan berbicara, sedangkan keterampilan yang relatif sukar dan paling sukar adalah keterampilan membaca dan menulis.”

Keempat aspek keterampilan tersebut saling mendukung dan saling berpengaruh satu sama lain.

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang unik, karena bahasa Jepang memiliki tata bahasa, dan macam-macam huruf yang berbeda. Huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang yaitu huruf hiragana, katakana, kanji dan romaji. Bagi orang asing khususnya pembelajar Indonesia bahasa Jepang merupakan

bahasa asing yang sulit untuk dipelajari, khususnya huruf Jepang. Huruf Jepang sangat sulit dipelajari karena masing-masing huruf memiliki kekhasan tersendiri baik cara penulisan maupun cara membacanya, hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad Dahidi dan Akane Michie dalam Siagian (2007:1), hampir semua orang asing berpendapat bahwa bahasa Jepang sulit dipelajari, alasan utamanya karena bahasa Jepang mempunyai huruf tersendiri, yaitu huruf kanji, dan huruf kana (hiragana dan katakana).

Huruf hiragana merupakan salah satu unsur terpenting yang tidak dapat diabaikan dalam mempelajari bahasa Jepang. Meskipun jumlah huruf hiragana tidak sebanyak kanji, banyak pembelajar pemula yang kesulitan saat mempelajarinya. Kesulitan yang biasanya dialami para pembelajar biasanya berupa kesulitan mengingat bentuk huruf, kesulitan membaca atau mengucapkan, kesulitan dalam membedakan huruf, kesulitan menuliskan huruf dengan urutan yang benar. Selain itu huruf hiragana memiliki jumlah dan aturan penulisan yang cukup banyak, sehingga cenderung sulit untuk dikuasai.

Untuk meminimalisir kesulitan dalam pembelajaran huruf hiragana bagi pembelajar pemula berdasarkan pengamatan penulis telah banyak upaya yang dilakukan, antara lain menggunakan teknik permainan, seperti permainan huruf tempel, *snake leaders*, teka-teki silang dan lain-lain. Dimana dengan bermain seseorang bisa memperoleh hiburan, kesenangan, pengalaman, pengetahuan, variasi dari rutinitas. Oleh karena itu, permainan dapat dimanfaatkan sebagai media dan sekaligus teknik pembelajaran. Dengan bermain, pembelajaran akan berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, wajar dan alami. Dalam suasana

yang demikian, transfer informasi, pengalaman atau keterampilan dapat berlangsung “tanpa terasa”. Pentingnya permainan dalam pembelajaran menurut Asrori dalam Muhaiban (2002) diantaranya; permainan mampu menghilangkan kebosanan, permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira, permainan menimbulkan semangat kerja sama sekaligus persaingan sehat, permainan membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi, Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan teknik permainan dapat memberikan kontribusi yang baik terhadap penguasaan huruf hiragana.

Berdasarkan hal tersebut, penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan mengujicobakan sebuah teknik permainan untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana, melalui permainan *hashi*. Hasil penelitian ini akan dijadikan bahan untuk penulisan skripsi dengan judul **“Efektivitas Teknik Permainan *Hashi* dalam Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana (Studi Eksperimen Terhadap Siswa MA YI Rajamandala kelas X)”**

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam penguasaan huruf hiragana sebelum menggunakan teknik permainan *hashi*?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam penguasaan huruf hiragana setelah menggunakan teknik permainan *hashi*?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti

pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan teknik permainan *hashi* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran Ekspositori?

4. Apakah teknik permainan *hashi* efektif dalam peningkatan penguasaan huruf hiragana?

1.2.2 Batasan Masalah

Untuk menghindari terjadinya perluasan yang dapat mengaburkan poin masalah yang akan diangkat, maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya akan meneliti kemampuan siswa dalam penguasaan huruf hiragana sebelum menggunakan teknik permainan *hashi*.
2. Penelitian ini hanya akan meneliti kemampuan siswa dalam penguasaan huruf hiragana setelah menggunakan teknik permainan *hashi*.
3. Penelitian ini hanya akan meneliti perbedaan kemampuan siswa yang menggunakan teknik permainan *hashi* dan siswa yang menggunakan model pembelajaran ekspositori dalam penguasaan huruf hiragana.
4. Penelitian ini hanya akan meneliti tingkat efektivitas teknik permainan *hashi* dalam peningkatan penguasaan huruf hiragana.
5. Penelitian ini hanya akan membahas huruf hiragana yang berjumlah 46 huruf あ sampai dengan huruf ん, yang dilakukan dalam waktu tiga kali pertemuan.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan

Penelitian hendaknya memiliki tujuan yang jelas, sehingga sasaran yang ingin dicapai dapat dengan mudah terlaksana. Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Kemampuan siswa dalam penguasaan huruf hiragana sebelum menggunakan teknik permainan *hashi*.
2. Kemampuan siswa dalam penguasaan huruf hiragana setelah menggunakan teknik permainan *hashi*.
3. Ada tidaknya perbedaan kemampuan antara siswa yang menggunakan teknik permainan *hashi* dan yang menggunakan model pembelajaran ekspositori dalam penguasaan huruf hiragana.
4. Efektivitas teknik permainan *hashi* dalam penguasaan huruf hiragana.

1.3.2 Manfaat

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Teoritis

Dapat memberikan masukan yang bermakna bagi pengembangan pembelajaran bahasa Jepang pada umumnya dan pembelajaran huruf hiragana pada khususnya.

2. Praktis

Dari segi perencanaan pelajaran, dalam penyusunannya tidak mesti dituntut penguasaan seluruh buku paket, namun sangat ditentukan oleh daya penerimaan

siswa terhadap huruf hiragana. Dengan demikian para siswa dituntut aktif melakukan penjajakan huruf hiragana dalam menyelesaikan suatu proses belajar dengan teknik tersebut.

1.4 Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang perlu dibuktikan kebenarannya melalui proses penelitian yang merupakan pedoman kerja dalam memperoleh data, cara mengolah data dan cara menarik kesimpulan (Danasasmita dan Sutedi) dalam Siagian (2007:5).

Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan permainan *hashi*, dapat membantu siswa dalam mengingat huruf hiragana.

1.5 Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto 1993:62).

Hipotesis yang diajukan dalam peneliti dalam penelitian ini adalah hipotesis kerja. Oleh karena itu hipotesis dalam penelitian ini adalah “ permainan *hashi* efektif dalam meningkatkan penguasaan huruf hiragana.”

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menginterpretasikan makna dari kata-kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis mencoba mendefinisikan istilah sebagai berikut :

1. Efektivitas adalah keadaan berpengaruh, hal berkesan, kemanjuran, kemujaraban, keberhasilan. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002:284).

Efektifitas atau keberhasilan dalam penelitian ini adalah keberhasilan permainan *hashi* dalam meningkatkan penguasaan huruf hiragana pada siswa MA YI Rajamandala kelas X.

2. *Hashi* merupakan kependekan dari *hashihokakero* yang berarti membangun jembatan. Membangun jembatan adalah inti dari permainan ini, setiap lingkaran adalah pulau. Setiap pulau diisi satu huruf hiragana. Tantangan bagi siswa adalah membangun jembatan diantara pulau-pulau berdasarkan aturan permainan sehingga seluruh pulau terhubung .
3. Menurut Sutedi dalam Kemaladewi (2008:9), “Huruf hiragana adalah huruf yang digunakan untuk menulis kosakata bahasa Jepang asli, apakah secara utuh atau digabungkan dengan huruf kanji.”

Huruf hiragana yang diajarkan dalam penelitian ini adalah huruf あ sampai ん.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Jenis Metode Penelitian

Di dalam suatu penelitian, setiap peneliti harus menentukan metode yang akan dipakainya. Metode penelitian merupakan prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian secara teratur dan sistematis, mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulannya. (Sutedi 2009:45).

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode eksperimen. Menurut Sukardi dalam Kemaladewi (2008 : 9), “Metode penelitian eksperimen 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 terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1.7.2 Populasi dan Sampel

Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto 1993:102). Berdasarkan hal tersebut maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Madrasah Aliyah Yayasan Islam Rajamandala tahun ajaran 2010/2011.

Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto 1993:104). Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik *Purposive sample* (sampel bertujuan). Teknik penyampelan *purposive* adalah pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan peneliti dengan maksud dan tujuan tertentu yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sutedi, 2009:149). Oleh karena itu, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X C (kelas eksperimen) dan siswa kelas X B (kelas kontrol) Madrasah Aliyah Yayasan Islam Rajamandala tahun ajaran 2010/2011.

1.7.3 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan beberapa instrumen penelitian, yaitu:

1. Tes

Tes ini terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang digunakan untuk mengukur kemampuan awal masing-masing kelompok dan diberikan sebelum pembelajaran dilakukan. Sedangkan, *post-test* digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan penguasaan huruf hiragana siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2. Angket

Angket merupakan instrumen pengumpulan data penelitian yang diberikan kepada responden (siswa yang dijadikan subjek penelitian). Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa kelompok eksperimen terhadap teknik permainan *hashi* dalam penguasaan huruf hiragana.

1.7.4 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua buah variabel, yaitu :

X: hasil prestasi belajar siswa pada kelompok eksperimen dengan menggunakan teknik permainan *hashi*.

Y: hasil prestasi belajar siswa kelompok kontrol dengan menggunakan metode ekspositori.

1.7.5 Pengolahan data

Data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data imperatif berupa angka-angka. Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa hasil tes yang telah diinterpretasikan dalam bentuk angka-angka. Untuk data kuantitatif ini akan diolah dengan menggunakan statistik, melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan skor tes, skor variabel X dan Y
2. Mencari standar deviasi variabel X dan Y
3. Mencari standar error variabel X dan Y
4. Mencari standar error perbedaan mean variabel X dan variabel Y
5. Mencari t_{hitung}
6. Interpretasi dengan t_{tabel}
7. Mengolah angket

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam skripsi ini penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORITIS

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang : metode pengajaran, metode pengajaran dengan permainan, media pembelajaran, permainan sebagai media pembelajaran, dan huruf hiragana.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai deskriptif umum tentang : metode penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, pengumpulan data, teknik pengolahan data, dan rancangan eksperimen.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai deskriptif umum tentang : deskripsi data, proses belajar mengajar, deskripsi data pretes dan postes, analisis angket, dan gambaran umum hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini penulis menyimpulkan hasil penelitian dan memberikan rekomendasi dari hasil penelitian yang penulis lakukan.