

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang mulai banyak dipelajari di lembaga-lembaga pendidikan formal maupun informal di Indonesia. Dalam mempelajari bahasa khususnya bahasa Jepang, terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai, yaitu kecakapan membaca (*yomu ginou*), kecakapan menulis (*kaku ginou*), kecakapan mendengar (*kiku ginou*), dan kecakapan berbicara (*hanasu ginou*). Pelajar dituntut harus menguasai empat keterampilan sekaligus agar mampu berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu hal yang penting dalam mempelajari bahasa Jepang yaitu terletak pada penguasaan huruf. Jepang memiliki tiga huruf, yaitu *Hiragana*, *Katakana*, dan *Kanji*. Setiap hurufnya memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda-beda khususnya huruf *Hiragana* dan *Katakana*.

*Hiragana* dan *Katakana* merupakan huruf dasar yang keduanya memiliki fungsi berbeda. *Hiragana* biasa digunakan untuk menulis kosakata asli dari bahasa Jepang. Sedangkan, *Katakana* digunakan untuk menulis kata serapan dari bahasa asing. Masing-masing huruf *Hiragana* dan *Katakana* memiliki 46 huruf yang didalamnya terdapat huruf yang dengan kemiripan bentuk, posisi huruf yang harus ditulis kecil atau sebaliknya, penulisan huruf dengan bunyi vokal panjang ataupun konsonan rangkap. Selain itu, adanya urutan penulisan dengan bentuk goresan yang berbeda-beda yaitu *tomemasu*, *hanemasu*, dan *haraimasu*. Berdasarkan hal tersebut

dapat dikatakan bahwa terdapat banyak hal yang harus diperhatikan agar mampu menguasai huruf *Hiragana* dan *Katakana* sehingga hal ini menjadi suatu tantangan sekaligus penyebab kesulitan yang dialami siswa dalam menguasai huruf Jepang khususnya *Hiragana* dan *Katakana*.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan pada hari Kamis, 18 Agustus 2022 di kelas XII BB 2 ditemukan beberapa permasalahan yaitu sebagian besar siswa sulit dalam membaca maupun menulis kalimat atau kosakata menggunakan huruf *Hiragana* dan *Katakana*, rendahnya partisipasi siswa di dalam kelas, kondisi kelas kurang kondusif, dan guru yang hanya berfokus pada siswa dengan penguasaan bahasa Jepang yang baik saja. Permasalahan tersebut didasari akibat rendahnya penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* siswa serta kurangnya peranan guru dalam memberikan perhatian kepada siswa. Kemudian, apabila dilihat dari metode pembelajaran yang diterapkan guru yaitu metode ceramah dan *drill* yang cenderung kurang menarik berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa karena pembelajaran yang terkesan monoton.

Permasalahan yang ditemukan juga didukung oleh hasil analisis *pre-test* huruf *Hiragana* dan *Katakana* yang telah dilaksanakan pada hari Senin, 14 November 2022 menunjukkan bahwa 27,77% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan tergolong dalam kategori “sangat rendah”. Secara garis besar siswa sulit membedakan huruf yang memiliki kemiripan bentuk, cara menulis yang tidak memperhatikan urutan penulisan yang tepat, tidak memperhatikan bentuk goresan, tidak memperhatikan huruf yang harus ditulis kecil atau sebaliknya, penulisan partikel yang kurang tepat, dan cara menulis bunyi vokal panjang serta konsonan rangkap yang kurang tepat. Permasalahan-permasalahan

yang ditemukan serupa dengan permasalahan dalam penelitian oleh Mardani (2012) menyatakan bahwa permasalahan penguasaan menulis huruf *Hiragana* dan *Katakana* ternyata masih terus ditemukan hingga pada bangku perkuliahan seperti, tidak memperhatikan goresan penulisan, tidak memperhatikan urutan penulisan, tidak memperhatikan mana huruf yang harus ditulis kecil dan sebaliknya, dan tidak memperhatikan posisi huruf. Permasalahan ini dianggap serius karena rendahnya penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* siswa dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang kurang optimal sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang tepat agar dapat mengatasi permasalahan yang ada.

Rendahnya penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* siswa juga disebabkan oleh pelaksanaan pembelajaran huruf *Hiragana* dan *Katakana* pada siswa kelas XII di SMA Negeri 4 Singaraja yang dilaksanakan secara daring akibat kondisi pandemi covid-19 yang sempat melanda Indonesia. Pelaksanaan pembelajaran huruf *Hiragana* dan *Katakana* secara daring memberikan dampak yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa pada pasca pandemi karena kurang maksimalnya guru dalam menyajikan pembelajaran, selain itu guru tidak dapat melihat secara langsung proses belajar setiap siswa. Permasalahan lainnya yaitu kurangnya fasilitas, kurangnya persiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, kurangnya pengalaman guru dalam perencanaan penilaian siswa yang dapat menunjukkan kecakapan siswa secara objektif (Mardani & Sadyana, 2021:39). Kurang maksimalnya kegiatan pembelajaran pada masa pandemi sangat mempengaruhi pembelajaran bahasa Jepang di masa pasca pandemi saat ini karena sebagian besar siswa belum memiliki penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* yang baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permasalahan ini dianggap serius dan

perlu dilangsungkan suatu perbaikan untuk mengatasi permasalahan agar dapat meningkatkan kembali motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang pasca pandemi.

Upaya yang dilangsungkan untuk mengatasi permasalahan yang dialami siswa kelas XII BB 2 di SMA Negeri 4 Singaraja adalah dengan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan inovatif dengan menggunakan model pembelajaran serta media pendukung yang tepat dan lebih bervariasi sehingga kegiatan pembelajaran di dalam kelas dapat terlaksana dengan baik dan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ditemukan. Menciptakan pembelajaran yang kreatif dengan melaksanakan kegiatan belajar seraya bermain agar dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat terhindar dari rasa bosan. Dalam penelitian ini, kegiatan pembelajaran memanfaatkan media permainan *Bingo* yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi serta semangat belajar yang memungkinkan tujuan pembelajaran tercapai. Sedangkan, pembelajaran yang inovatif yaitu dengan menerapkan suatu hal baru yang berbeda dari yang biasanya dan tidak monoton. Dalam penelitian ini memanfaatkan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) yang pelaksanaannya siswa belajar secara berkelompok heterogen sehingga dapat saling bekerja sama dalam menguasai materi pembelajaran. Pembelajaran yang kreatif dan inovatif mampu menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan juga mampu menumbuhkan motivasi belajar setiap siswa.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) akan terjadi tutor sebaya sehingga siswa dengan kecakapan huruf *Hiragana* dan *Katakana* yang baik akan berperan aktif membantu anggota

kelompoknya yang belum memiliki kecakapan huruf *Hiragana* dan *Katakana* yang baik. Keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) yaitu pembelajaran lebih menekankan pada kerja sama antar anggota dalam kelompok sehingga setiap anggota dapat saling membantu dalam mempelajari materi pembelajaran, mengatasi permasalahan selama proses pembelajaran berlangsung, serta menumbuhkan sikap toleransi antar siswa terhadap perbedaan yang ada. Meskipun pembelajaran dilangsungkan secara berkelompok, tetapi keberhasilan kelompok ditetapkan berdasarkan keberhasilan perseorangan setelah mengikuti pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dikatakan tepat diterapkan sebagai upaya mengatasi permasalahan siswa kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja yang karakteristik siswanya cenderung kurang aktif akibat guru terlalu berfokus kepada siswa dengan kecakapan bahasa Jepang yang baik saja.

Agar mampu menunjang pembelajaran yang tidak monoton diperlukan media permainan agar proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas lebih bervariasi dan menyenangkan. Media permainan diimplementasikan karena pelaksanaan pembelajaran bahasa Jepang pada kelas XII BB 2 dilaksanakan pada rentan waktu mengantuk, sehingga diperlukan suatu media pendukung yang tepat yang dapat membuat siswa terhindar dari rasa mengantuk dan bosan agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Media permainan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran agar dapat terlaksana dengan baik. Hal ini sependapat dengan Jaya (2019:199) bahwasanya media permainan dalam pembelajaran bahasa Jepang mampu memudahkan siswa memahami pembelajaran dan menjauhkan suasana

pembelajaran yang membosankan. Dengan demikian, media permainan dapat dikatakan tepat diterapkan. Terdapat banyak jenis permainan yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, salah satunya permainan *Bingo*.

Dalam media permainan *Bingo* menekankan tiga keterampilan sekaligus, yaitu mendengarkan, menulis, dan membaca sehingga permainan ini dikatakan mampu membantu siswa mendalami serta menguasai materi pembelajaran khususnya huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Selain itu, media permainan *Bingo* dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan sehingga akan terjadi peningkatan minat belajar serta mendorong siswa agar berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Hapsari dan Vicky (2012:2) bahwasanya permainan *Bingo* mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, meningkatkan minat belajar, meningkatkan partisipasi siswa, serta memudahkan siswa dalam menguasai materi dengan baik. Pada pelaksanaannya siswa akan terbagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan hasil *pre-test*. Diharapkan dengan melakukan pembentukan kelompok belajar serta media permainan, proses pembelajaran di kelas dapat terlaksana dengan baik, kondusif, dan dapat membantu siswa menguasai huruf *Hiragana* dan *Katakana* yang akibatnya dapat terjadi ketercapaian tujuan pembelajaran.

Penelitian yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan permainan *Bingo* sudah pernah dilangsungkan sebelumnya oleh Nasution (2017). Hasil yang diperoleh yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan permainan *Bingo* terbukti mampu meningkatkan penguasaan materi turunan dan integral. Kelebihan dari penelitian ini adalah dapat menimbulkan perbedaan yang signifikan antara penguasaan materi turunan dan

integral pada subjek sebelum dan selepas menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan permainan *Bingo*. Dengan demikian, penelitian ini tertarik untuk mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *Bingo* dengan harapan mampu meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* siswa kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja karena masih jarang nya penelitian terdahulu yang mengkolaborasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan permainan *Bingo* dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang sekaligus.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut.

1. Rendahnya pemahaman huruf *Hiragana* dan *Katakana* yang menghambat proses pembelajaran di dalam kelas.
2. Siswa kesulitan dalam membedakan huruf *Hiragana* dan *Katakana* dengan kemiripan bentuk.
3. Siswa kesulitan menuliskan huruf yang harus ditulis kecil atau sebaliknya, vokal panjang, dan konsonan rangkap yang tepat.
4. Siswa tidak memperhatikan urutan penulisan dan bentuk goresan yang tepat.
5. Siswa kesulitan menuliskan partikel yang tepat.
6. Model pembelajaran kurang variatif sehingga membuat pelaksanaan pembelajaran bahasa Jepang di dalam kelas kurang efektif.

7. Partisipasi keaktifan siswa selama proses kegiatan belajar mengajar cukup rendah akibat pemahaman terhadap huruf yang kurang baik serta jam pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan pada rentan waktu mengantuk.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilangsungkan agar penelitian ini dapat lebih terarah. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan penelitian ini meliputi sebagai berikut:

1. Berfokus pada hasil belajar siswa setelah mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *Bingo* untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana*.
2. Berfokus pada persepsi siswa terhadap implementasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *Bingo* untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana*.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, berikut merupakan beberapa masalah yang dapat dirumuskan yaitu sebagai berikut:

1. Apakah implementasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *Bingo* mampu meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* pada siswa kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja tahun ajaran 2022/2023?



2. Bagaimana persepsi siswa terhadap implementasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *Bingo* untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* pada siswa kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja tahun ajaran 2022/2023?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas terdapat tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* pada siswa kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja tahun ajaran 2022/2023 melalui implementasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *Bingo*.
2. Untuk mengetahui persepsi siswa terhadap implementasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *Bingo* untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* tahun ajaran 2022/2023.

### 1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk menyusun rencana pembelajaran serta menjadi referensi bagi pengembangan model pembelajaran secara efektif dan relevan untuk meningkatkan mutu pendidikan ke arah yang progresif.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu guru meningkatkan keberhasilan belajar siswa serta keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, memberikan pengetahuan kepada pengajaran akan pentingnya mengimplementasikan model pembelajaran yang sesuai kepada siswa agar terjadi ketercapaian tujuan pembelajaran.

### b. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang serta membantu siswa mengatasi kesulitan dalam mendalami serta menguasai bahasa Jepang lantaran terkendala penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* yang rendah.

### c. Bagi Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai rujukan bagi peneliti yang hendak melakukan penelitian sejenis.

