

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang terdapat pada Kurikulum pendidikan Indonesia termasuk pada Kurikulum 2013 yang saat ini sedang diterapkan di suatu lembaga pendidikan formal maupun nonformal. Kurikulum 2013 merupakan penerapan metode belajar siswa lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam pemecahan masalah yang dihadapi di sekolah. SMA Negeri 2 Singaraja merupakan salah satu sekolah di Singaraja yang menerapkan Kurikulum 2013 sejak dikeluarkannya kebijakan baru oleh Menteri Pendidikan pada tahun 2013.

Dilihat dari penerapan kurikulum 2013, seharusnya pembelajaran di kelas menjadi lebih kreatif dan lebih inovatif serta mampu membuat siswa menjadi lebih aktif. Akan tetapi hal tersebut belum terlihat pada pembelajaran bahasa Jepang di kelas XI IBB 1 di SMA Negeri 2 Singaraja pada tahun ajaran 2018/2019. Pembelajaran bahasa Jepang yang dilakukan sebelumnya menggunakan pendekatan *teacher centered*. Menurut Smith (dalam Sanjaya, 2008) *teacher centered* adalah suatu pendekatan yang berdasar pada pandangan bahwa mengajar adalah menanamkan pengetahuan. Dalam pendekatan ini guru

menjadi pusat peran dalam pencapaian hasil pembelajaran dan seakan-akan menjadi satu-satunya sumber ilmu.

Penerapan *teacher centered* yang dilakukan di kelas XI IBB 1 dapat dikatakan belum maksimal. Pembelajaran bahasa Jepang pada materi huruf *Hiragana* dengan pendekatan *teacher centered* membuat siswa cenderung pasif dan pembelajaran menjadi monoton karena yang terjadi hanya proses transfer ilmu. Kemudian kurangnya inovasi dalam proses penyampaian materi yang dilakukan sehingga belum dapat menarik minat siswa dalam belajar huruf *Hiragana*. Hal ini dapat dibuktikan dari kurang aktifnya siswa di dalam kelas dan rendahnya kemampuan siswa dalam membaca, menulis dan menggunakan huruf *Hiragana* pada proses pembelajaran di kelas maupun dari hasil tes yang sudah diberikan.

Sedangkan pada kurikulum 2013 menuntut siswa untuk menjadi aktif, kreatif dan inovatif. Jadi, selain cara mengajar yang harus dirubah juga diperlukan pembelajaran dengan penyampaian materi yang lebih inovatif dan kreatif sehingga dapat menarik minat siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Pertama-tama yang dilakukan adalah pendekatan dengan *student centered*. Menurut Harsono (2006) secara operasional, pendekatan *student centered* membuat siswa memiliki keleluasaan untuk membangun pengetahuan secara mandiri melalui proses pembelajaran yang aktif, interaktif dan kolaboratif. Guna menunjang pendekatan *student centered* selanjutnya diperlukan metode pengajaran yang tepat dan menarik untuk diterapkan, sehingga menimbulkan kesan mendalam bagi siswa serta siswa tidak mudah lupa dengan materi pelajaran yang sudah diberikan sebelumnya.

Menyikapi hal tersebut maka metode yang tepat dilakukan adalah penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf. Berlandaskan permasalahan yang terjadi, penerapan media gambar mnemonik sangat tepat dilakukan pada kelas XI IBB 1 guna memudahkan siswa untuk menguasai huruf *Hiragana* melalui ilustrasi. Menurut KBBI (online) secara khusus mnemonik berarti rumusan atau ungkapan untuk membantu mengingat-ingat sesuatu. Dengan demikian siswa akan sangat terbantu dalam hal mengingat huruf *Hiragana* dengan lebih sederhana.

Penerapan media gambar mnemonik yang diimbangi dengan latihan rutin pada pembelajaran di kelas, siswa akan mendapat pengalaman yang baru dalam mengembangkan pengetahuan untuk semakin menguasai huruf *Hiragana*. Hal ini didukung oleh Sudirman (1984) penyajian bahan ajar dengan guru memberikan latihan-latihan tertentu (resitasi) kepada siswa agar siswa melakukan kegiatan belajar bukan hanya sekedar teori tetapi juga praktik. Selanjutnya dengan teknik permainan dalam penyampaian materi ajar tentunya siswa akan semakin tertarik untuk belajar. Hal positifnya siswa merasa senang dalam menerima pembelajaran serta suasana kelas menjadi aktif. Hal ini didukung oleh Mujib dan Rahmawati (2011) bahwa penerapan teknik permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan memperoleh pengetahuan dengan cara yang menyenangkan.

Keefektifan penerapan media gambar mnemonik sebagai alat pengingat telah diteliti sebelumnya oleh Rahmatia (2018). Dengan hasil yang diperoleh terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 42 Mataram. Kemudian pada penelitian menggunakan metode resitasi juga

sudah dilakukan sebelumnya oleh Suarningsih (2018). Dengan hasil yang diperoleh terjadi peningkatan terhadap penguasaan huruf *katakana* pada siswa kelas XI IPB di SMAN 1 Sukasada. Serta yang terakhir, penelitian menggunakan teknik permainan kartu huruf sebelumnya juga sudah pernah dilakukan oleh Rohman, dkk (2013). Dengan hasil yang diperoleh terjadi peningkatan keterampilan membaca dan menulis aksara jawa melalui permainan kartu huruf.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, pada penelitian ini bermaksud mengolaborasikan keberhasilan penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi, dan permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan menguasai huruf *Hiragana* pada siswa kelas XI IBB 1 di SMA Negeri 2 Singaraja tahun ajaran 2018/2019. Dengan demikian, siswa bisa mendapatkan nilai yang lebih baik nantinya pada saat mengikuti ujian atau tes bahasa Jepang. Bersamaan dengan hal itu, guru juga akan lebih mudah mengajar bahasa Jepang karena penguasaan huruf *Hiragana* pada siswa kelas XI IBB 1 sudah baik.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari hasil tes yang dilakukan kepada kelas XI IBB 1 di SMA Negeri 2 Singaraja tahun ajaran 2018/2019, rata-rata penguasaan huruf *Hiragana* belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 68. Jika dihitung dengan persentase berarti ada 96% siswa yang belum mampu menguasai huruf *Hiragana* dan hanya 4% dari 24 jumlah siswa yang mampu menguasai huruf *Hiragana*. Adapun 4% tersebut adalah 1 siswa yang memenuhi KKM dengan nilai 78,78. Nilai 78,78 merupakan nilai tertinggi dari hasil tes menyalin huruf romaji ke dalam huruf *Hiragana*, sedangkan nilai terendahnya adalah 0.

Sehingga nilai rata-rata ketuntasan kelas adalah 13. Kesenjangan dari kemampuan siswa dalam menguasai huruf *Hiragana* sangat terlihat, mengingat rentanan nilai yang begitu signifikan. Dari permasalahan tersebut, dilakukan identifikasi masalah sehingga muncul beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Jepang antara lain.

- 1) Rata-rata penguasaan huruf *Hiragana* kelas XI IBB 1 masih rendah.
- 2) Siswa jarang melatih menulis kembali huruf *Hiragana* yang diberikan.
- 3) Siswa menyatakan jumlah huruf yang dipelajari terlalu banyak sehingga siswa sulit untuk membedakan huruf yang hampir mirip satu sama lain. Seperti huruf ね, れ dengan わ, ん dengan め dan sebagainya.
- 4) Kondisi kelas cenderung pasif karena kurangnya rangsangan dalam materi pembelajaran yang disajikan, sehingga siswa belum berpartisipasi aktif dalam proses belajar.
- 5) Media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang menarik minat siswa sehingga membuat siswa merasa jenuh dalam belajar.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Variabel permasalahan pada penelitian ini akan dibatasi agar tidak meluas dan dapat difokuskan sehingga memperoleh hasil yang sempurna. Pada penelitian ini membahas mengenai penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi, dan permainan kartu huruf untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana*. Selanjutnya agar mengetahui respons siswa terhadap penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi, dan permainan kartu huruf. Selain itu, penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas XI IBB 1 di SMA Negeri 2 Singaraja tahun

ajaran 2018/2019. Untuk mencapai tujuan yang telah dipaparkan diatas, adapun materi huruf Jepang yang digunakan yaitu huruf *Hiragana* yang disesuaikan dengan materi pada buku *nihongo* kelas bahasa.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah disampaikan dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Apakah penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi, dan permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan menguasai huruf *Hiragana* pada siswa kelas XI IBB 1 di SMA Negeri 2 Singaraja tahun ajaran 2018/2019?
2. Bagaimanakah respons siswa terhadap penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi, dan permainan kartu huruf dalam menguasai huruf *Hiragana*?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* siswa kelas XI IBB 1 melalui penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi, dan permainan kartu huruf.

2. Menganalisis respons siswa kelas XI IBB 1 terhadap penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi, dan permainan kartu huruf dalam penguasaan *Hiragana*.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi, dan permainan kartu huruf untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* pada siswa kelas XI IBB 1 di SMA Negeri 2 Singaraja diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini akan menambah pengetahuan maupun inovasi pembelajaran pendidik, khususnya dalam penerapan media gambar mnemonik, metode resitasi, dan permainan kartu huruf untuk meningkatkan penguasaan huruf Jepang.

#### 2. Manfaat Praktis

##### (1) Bagi Siswa

Dengan diterapkannya media gambar mnemonik, metode resitasi dan permainan kartu huruf pada siswa kelas XI IBB 1 di SMA Negeri 2 Singaraja, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan menguasai huruf *Hiragana*.

##### (2) Bagi Peneliti Lain

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi, bahan pembandingan, gambaran serta pedoman bagi peneliti lain terutama untuk penelitian sejenis berikutnya.