

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang mulai diminati oleh masyarakat Indonesia khususnya para remaja. Mereka sangat tertarik untuk belajar bahasa Jepang melalui Anime, drama, lagu, dan lain-lain. Menurut penelitian The Japan Foundation pada tahun 2009, terdapat 3.651.761 orang dari 125 negara di seluruh dunia yang mempelajari bahasa Jepang. Indonesia memiliki 716.353 pelajar bahasa Jepang dengan peringkat ketiga setelah pelajar Cina dan Korea. Pada tahun 2012 survei yang dilakukan oleh The Japan Foundation menunjukkan Indonesia sebagai negara kedua di antara 10 negara teratas dengan jumlah pelajar bahasa Jepang sebanyak 872.411. Hal ini menunjukkan tingginya minat masyarakat Indonesia untuk memperoleh pengetahuan bahasa Jepang. Sebagian besar pelajar bahasa Jepang di Indonesia adalah siswa sekolah menengah dan universitas.

Bahasa Jepang merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing yang dipelajari di lembaga-lembaga pendidikan formal maupun nonformal di Indonesia. Dalam mempelajari bahasa khususnya bahasa Jepang, terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai, yaitu keterampilan membaca (*yomu ginou*), keterampilan menulis (*kaku ginou*), keterampilan mendengar (*kiku ginou*), dan keterampilan berbicara (*hanasu ginou*) (Suryadimulya, 2007: 3). Pelajar dituntut harus menguasai keempat keterampilan sekaligus agar mampu berkomunikasi baik secara

lisan maupun tulisan. Menurut Iwabuchi (dalam Sudjianto 2007:55) bahasa Jepang adalah bahasa yang dapat diungkapkan secara tertulis dengan menggunakan huruf. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, huruf merupakan hal dasar yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Bahasa Jepang terdiri dari 3 jenis huruf yaitu *Hiragana*, *Katakana* dan *Kanji*. Huruf yang terlebih dahulu dipelajari oleh pemula sebagai tahap awal adalah huruf *Hiragana* dan *Katakana* yang berjumlah 46 karakter.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada 18 September 2022 terhadap guru mata pelajaran dan siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja ditemukan aspek permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran yaitu aspek praktik/pelaksanaan pembelajaran. Pada aspek ini, tidak semua siswa berpartisipasi dalam pembelajaran, karena siswa memiliki kemampuan dan minat belajar bahasa Jepang yang berbeda-beda. Selain minat belajar, siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja tidak bisa membaca huruf *Hiragana* dan *Katakana* karena kesulitan dalam membedakan bentuk huruf yang satu dengan huruf lainnya sehingga pada proses pembelajaran bahasa Jepang di kelas, siswa cenderung pasif dan kurang kreatif. hal ini ditandai dengan sikap mereka yang terus mengobrol, bermain *handphone*, tidur di kelas, dan kurang bersemangat sehingga materi pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik.

Adapun alasan lain yang melatarbelakangi permasalahan siswa yaitu pembelajaran bahasa Jepang yang dilakukan sebelumnya secara daring pada masa pandemi kurang lebih selama 2 tahun, membuat guru mata pelajaran mengalami kesulitan untuk mengontrol siswa pada saat mempelajari huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Siswa hanya menyalin huruf dari internet tanpa mempelajari urutan

penulisan, sehingga pada saat pembelajaran secara tatap muka siswa memiliki kemampuan yang sangat minim terhadap huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Permasalahan ini didukung oleh penelitian Mardani dan Sadyana (2021:139) yang menunjukkan bahwa adanya berbagai kendala yang dialami oleh guru dalam proses pembelajaran selama daring. Hal ini disebabkan oleh kurangnya fasilitas, kurangnya kesiapan siswa, dan kurangnya pengalaman mengajar dalam penilaian perencanaan yang mampu menunjukkan kemampuan siswa secara objektif.

Permasalahan yang ditemukan selanjutnya yaitu penulisan huruf *Hiragana* dan *Katakana* yang dianggap sangat sulit oleh siswa XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja. Ketika siswa diminta untuk menggunakan huruf untuk menjawab soal atau membuat contoh kalimat, seringkali ditemukan bentuk huruf yang tidak sesuai dengan bentuk asli huruf Jepang sehingga membingungkan untuk dibaca. Hal ini dikarenakan siswa hanya menyalin bentuk huruf tanpa memperhatikan goresan dan urutan penulisan huruf *Hiragana* dan *Katakana* yang baik dan benar. Sehingga permasalahan ini menjadi salah satu faktor penyebab kesulitan siswa dalam mempelajari huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Kesalahan-kesalahan menulis pada huruf *Hiragana* dan *Katakana* ditemukan hingga pada bangku perkuliahan. Hal ini diperkuat oleh penelitian Mardani (2012:221) yang menunjukkan kebiasaan mahasiswa yang menulis huruf tidak sesuai dengan urutan dan goresan sehingga perlu diterapkan metode pembelajaran menulis untuk mencapai kompetensi menulis huruf *Hiragana* dan *Katakana*.

Selain melalui kegiatan observasi, permasalahan tersebut juga dilihat melalui hasil *pre-test* yang dilakukan di kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja pada 18 November 2022 terkait huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Hasil *pre-test*

menunjukkan bahwa hanya 5 orang siswa yang mencapai nilai KKM dengan ketuntasan klasikal sebesar 14,28%. Sedangkan sebanyak 30 orang siswa belum mencapai nilai KKM dengan ketuntasan klasikal sebesar 85,71%. Hal ini jelas menyatakan bahwa penguasaan terhadap huruf *Hiragana* dan *Katakana* dari 35 siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja tergolong sangat rendah.

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja, maka diperlukan strategi baru untuk meningkatkan penguasaan siswa terkait huruf *Hiragana* dan *Katakana* dengan menyisipkan permainan atau *game* dalam proses pembelajaran. Jika sebuah permainan diterapkan dalam proses pembelajaran, maka dapat menarik minat belajar dan dapat menjadi motivasi belajar bagi siswa. Apabila siswa sudah termotivasi, maka pembelajaran bahasa Jepang bukan lagi hal yang dianggap sulit untuk dipelajari dan dipahami. Sehingga penelitian ini menawarkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk membantu siswa dalam mempelajari huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Alasan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ditentukan berdasarkan permasalahan dan karakter siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja yang suka bermain dan berdiskusi. Sehingga melalui pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui *tournament-tournament* akademik yang akan mendorong motivasi belajar siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik. Selain itu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tidak memiliki jumlah partisipan tertentu, sehingga bisa digunakan di dalam kelas yang besar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model belajar sambil bermain dengan membagi siswa

menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang dengan kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda-beda. Dengan adanya kelompok kecil inilah siswa bisa saling berdiskusi, belajar, dan bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), terdapat beberapa komponen yang saling berkaitan satu dengan yang lain, yaitu: 1) penyajian materi, 2) Tim, 3) *Game*, 4) *Tournament*, 5) dan penghargaan kelompok. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik sesuai dengan yang diharapkan (Slavin, 2015). Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) juga dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam meningkatkan penguasaan mereka terhadap huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) siswa dapat secara langsung mengamati urutan penulisan huruf *Hiragana* dan *Katakana* yang baik dan benar pada saat penyampaian materi dan langsung melakukan latihan menulis. Selain itu, melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) siswa secara berkelompok belajar terkait urutan penulisan huruf *Hiragana* dan *Katakana* dalam mengerjakan LKS. Sehingga melalui model pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam menulis huruf sesuai dengan urutan penulisan.

Selain model pembelajaran, diperlukan juga media pembelajaran yang menarik untuk mengatasi faktor penyebab siswa cenderung merasa bosan dan kurang aktif ketika mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. *Domino card* cenderung mengarah ke dalam pembelajaran yang bersifat permainan sehingga

dapat merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan belajar (Hestuaji, 2012). *Domino card* menurut Steve (2012) merupakan permainan yang disukai di kalangan anak-anak, remaja, dan orang dewasa, sehingga media *Domino card* dapat membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan kemampuan berpikir, dan menarik minat belajar siswa. Media *Domino card* diadopsi dari permainan kartu domino pada umumnya, namun memiliki perbedaan yaitu terdapat soal-soal pada kartu domino yang akan memberikan rangsangan tersendiri bagi setiap siswa untuk berpikir dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini *Domino card* yang akan digunakan merupakan bentuk modifikasi dengan memberikan huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Dalam satu kartu terdapat 2 bagian yang berisikan 2 huruf berbeda, sehingga dengan menggunakan media ini diharapkan siswa dapat mengingat, kreatif, dan aktif dalam mempelajari huruf *Hiragana* dan *Katakana*. *Domino card* dapat membantu siswa dalam menguasai materi pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, merangsang kreativitas dan pemikiran siswa dalam pembelajaran. Sehingga media *Domino card* merupakan media yang cocok dengan karakteristik siswa SMA yang suka bermain, bekerjasama, dan belajar dalam kelompok (Sundayana, 2013).

Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Domino card* sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh Swandeni (2015). Hasil dari penelitian ini menunjukkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Domino card* mampu meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana*, serta mendapatkan respon yang positif dari subjek penelitian. Penelitian oleh Swandeni (2015) menunjukkan adanya perbedaan signifikan penguasaan huruf

Hiragana dan *Katakana* pada siswa sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Domino card*. Sehingga berdasarkan kelebihan penelitian oleh Swandeni (2015) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Domino card* diharapkan mampu meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja yang masih rendah.
2. Siswa kesulitan dalam mengingat huruf karena bentuk dari setiap huruf yang hampir sama.
3. Siswa belum bisa menentukan urutan penulisan huruf yang baik dan benar.
4. Siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran karena model yang pembelajaran yang monoton.
5. Siswa sering merasa bosan pada saat pembelajaran karena kurangnya penggunaan media yang menarik.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini permasalahan dibatasi agar tidak meluas dan dapat terfokuskan sehingga mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan. Pada penelitian ini akan membahas mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Domino card* untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana*, serta respon siswa

terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Domino Card*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja tahun ajaran 2022/2023. Materi yang diajarkan yaitu huruf *Hiragana* dan *Katakana*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Domino card* dapat meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* di kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja?
2. Bagaimana respon siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Domino card* untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Domino card*.

2. Untuk mengetahui respon siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Domino card* untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana*.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Domino card* dalam pembelajaran huruf *Hiragana* dan *Katakana* yang relevan dengan kondisi siswa.

1.6.2 Secara Praktis

a. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini, dapat menambah wawasan dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari huruf *Hiragana* dan *Katakana*.

b. Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini, guru bisa menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Domino card*, agar mempermudah proses pembelajaran serta mentransfer ilmu pada materi pembelajaran huruf *Hiragana* dan *Katakana*.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran pada khususnya dan sekolah pada umumnya.

d. Penelitian lain

Bagi peneliti lain, penelitian ini akan menjadi salah satu referensi untuk mengembangkan dan meningkatkan penguasaan siswa terkait huruf *Hiragana* dan *Katakana* dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Domino card*.

