

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Depdiknas berdasarkan UU nomor 2 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20 bahwa "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber pada suatu lingkungan belajar". Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses sosial peserta didik untuk membantu belajar dengan baik. Pembelajaran didukung oleh model pembelajaran sebagai panduan melakukan pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran yakni kerangka konseptual yang digunakan selaku pedoman dalam menyelenggarakan pembelajaran yang disusun secara sistematis guna mencapai tujuan belajar yang menyangkut struktur sistem sosial, prinsip respon serta sistem pendukung. Model pembelajaran wajib bertujuan meningkatkan pengetahuan modul pembelajaran. Metode meningkatkan pengetahuan materi pendidikan dengan model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif ialah strategi pendidikan yang mengorganisir pembelajaran dengan memakai kelompok kecil dimana siswa bekerja sama guna menggapai tujuan besar. Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja berada di dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar (Slavin, 1983:8). Salah satu model pembelajaran yang sering digunakan adalah *jigsaw*. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ialah salah satu jenis pembelajaran yang mendesak siswa aktif dan bersama-sama membantu dalam memahami modul pelajaran guna menggapai prestasi yang maksimal (Isjoni, 2019:54). *Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif, dengan peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dalam 4-6 orang secara heterogen. Kelompok kecil dibentuk bertujuan untuk saling membantu dalam meningkatkan materi yang sedang dipelajari.

Melihat model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* tersebut sangat cocok digunakan pada kurikulum K13-Revisi pada mata pelajaran bahasa Jepang. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* juga dapat meningkatkan minat belajar siswa terkait mata pelajaran bahasa Jepang yang berpusat pada kelompok kecil siswa. Serta, model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat memberikan pengaruh

secara nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa di dalam kelas (Kahar, Anwar, dan Murpri, 2020). Model pembelajaran kooperatif ini juga dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi bahasa Jepang. Mengingat faktor pembelajaran daring pada semester sebelumnya sehingga siswa mengalami *learning loss* pada pembelajaran bahasa Jepang. *Learning loss* merujuk kepada sebuah kondisi hilangnya sebagian pengetahuan dalam perkembangan akademis akibat terhentinya proses pembelajaran (Andriani dkk., 2021). Pada kasus penelitian ini siswa mengalami *learning loss* akibat pembelajaran daring, proses pembelajaran yang terjadi tidak berjalan dengan baik dan terkendala selama masa pandemi Covid-19. Pada kasus XI IBB 1 siswa mengalami *learning loss* dalam pembelajaran bahasa Jepang disebabkan semester sebelumnya pembelajaran hanya berlangsung pada pemberian tugas melalui *google classroom*, serta kurangnya motivasi siswa belajar bahasa Jepang. Hal ini diperkuat dengan studi pendahuluan yang telah dilakukan.

Studi pendahuluan pada penelitian ini diambil pada bulan November 2022, berupa observasi pembelajaran di kelas, wawancara, dan kuesioner terbuka. Hasil kuesioner yang telah dilakukan ditemukan permasalahan siswa kelas XI IBB 1 adalah kurangnya penguasaan huruf *Hiragana*, *Katakana*, partikel, dan kosakata. Kurangnya minat belajar bahasa Jepang diperburuk dengan adanya *learning loss* yang dialami siswa. Penguasaan huruf *Hiragana*, *katakana*, partikel dan kosakata adalah poin penting pada pembelajaran bahasa Jepang. Namun, aspek permasalahan ini diperkecil dengan melihat hasil jawaban siswa pada butir pertanyaan ke 4, 15, 18, dan 20 masih ada siswa yang sama sekali tidak menguasai 46 huruf dasar *Hiragana*. Didukung dengan hasil observasi dikelas menunjukkan proses pembelajaran pada kelas IBB 1 tidak sesuai dengan alur pembelajaran, serta penggunaan huruf *Hiragana* masih disertai dengan romaji dikarenakan siswa belum menguasai huruf *Hiragana*. Sedangkan pada kelas IBB 2 alur pembelajaran sesuai walaupun ada beberapa poin yang tidak dilakukan, terkait penggunaan huruf hiragana tidak disertai romaji dan siswa cukup menguasai huruf *Hiragana*. Hasil wawancara bersama guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang kelas IBB 1 mendapati hasil siswa belum menguasai huruf *Hiragana*. Serta, Hasil *pre-test* menunjukkan presentase 85,71% atau sebanyak 31 siswa tidak tuntas dan hanya 14,28% atau sebanyak 4 siswa tuntas dalam menguasai huruf *Hiragana*. Faktor permasalahan berpusat pada siswa sulit dalam menulis huruf, mengingat huruf, dan membedakan huruf. Penguasaan huruf *Hiragana* sangat penting untuk dikuasai

mengingat 80% pembelajaran bahasa Jepang dasar menggunakan huruf *Hiragana*, serta menjadi pedoman siswa dalam mempelajari *Katakana*, kosakata, dan partikel.

Penelitian ini akan berpusat pada permasalahan penguasaan huruf *Hiragana*, dikarenakan penggunaan huruf *hiragana* tingkat SMA menjadi faktor penentu pemahaman siswa terhadap bahasa Jepang. Kesulitan siswa terhadap huruf *Hiragana* berupa menghafal bentuk huruf, cara menulisnya, dan membedakan bentuk huruf *Hiragana* satu dengan yang lainnya. Penguasaan huruf *Hiragana* Rendahnya penguasaan huruf *Hiragana* ini mempengaruhi tingkat kesulitan mereka terhadap memahami materi pembelajaran bahasa Jepang. Hasil studi pendahuluan juga ditemukan minimnya penggunaan media pembelajaran dan tidak adanya penerapan model pembelajaran sebagai variasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap huruf *Hiragana*. Namun, diperlukannya pembaharuan terdapat media pembelajaran guna mendukung pembelajaran model kooperatif. Media yang digunakan juga harus dapat meningkatkan kemampuan mengingat siswa pada huruf *Hiragana*. Oleh sebab itu media pembelajaran yang digunakan adalah *flash card*. *Flash card* merupakan kertas persegi panjang yang memuat informasi berupa huruf, angka, kata, kalimat, simbol, atau gambar sederhana yang terdiri dari dua sisi (Akbar, 2022). *Flash card* digunakan oleh peserta didik dan pendidik sebagai alat bantu memperkenalkan, memberitahu, mengingat, dan pengajaran informasi tertentu yang terdapat di kedua sisinya. *Flash card* merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan mengingat siswa melalui visual gambar yang tersedia di dalamnya, media pembelajaran ini juga mengurangi *teacher centered learning*. *Flash card* pada penelitian ini menjadi sumber belajar siswa meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan sebagai alat bantu siswa belajar bersama.

Penelitian yang telah dilakukan untuk mendukung penelitian ini, yaitu, Mahendra (2016) dengan subjek penelitian siswa kelas X, objek penelitian meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan melihat respon siswa terhadap penerapan *jigsaw*. Penelitian Memperoleh hasil bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* siswa. Kesamaan penelitian sebelumnya dan penelitian ini adalah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan kemampuan penguasaan *hiragana* dan penelitian yang akan dilakukan berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan

perbedaannya adalah pada penelitian sebelumnya tidak memiliki media pembelajaran sebagai alat bantu mendukung penelitian. Berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media pembelajaran *flash card* sebagai alat bantu mendukung penelitian. Serta, metode penelitian sebelumnya kuantitatif kuantitatif berbeda dengan penelitian ini deskriptif kuantitatif.

Perbedaan mendasar penelitian sebelumnya dengan penelitian ini terdapat pada subjek. Pada penelitian sebelumnya subjek mendapatkan pembelajaran luring tanpa adanya daring sehingga subjek tidak mengalami *learning loss*. Sedangkan pada penelitian ini subjek mengalami *learning loss* yang diakibatkan oleh pembelajaran daring pada semester sebelumnya. Penempatan Posisi penelitian ini pada penelitian sebelumnya ada pada model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan bebantuan media pembelajaran berupa *flash card* untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana*.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mengambil judul “**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan *Flash Card* untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf *Hiragana* Pada Siswa Kelas XI IBB 1 di SMA N 2 Singaraja (2022/2023)**” Penelitian ini penting untuk dilakukan karena siswa kelas XI BB 1 SMA N 2 Singaraja belum mencapai pemahaman *Hiragana* pada tingkat yang baik.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Penguasaan huruf *Hiragana*, *Katakana*, kosakata, dan partikel siswa kelas XI IBB 1 SMA Negeri 2 Singaraja yang masih relatif rendah.
2. Siswa kesulitan dalam mengingat huruf karena bentuk dari setiap huruf yang hampir sama.
3. Siswa tidak bisa menentukan urutan penulisan huruf yang baik dan benar.
4. Kurang nya model yang pembelajaran yang bervariasi mejadikan proses belajar monoton.
5. Kurangnya penggunaan media yang menarik untuk mendukung siswa aktif dalam proses belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini kasus dibatasi supaya tidak meluas serta bisa terfokuskan sehingga memperoleh hasil cocok dengan yang diharapkan. Pada penelitian ini berisikan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantuan Flash card guna meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana*, serta melihat respon siswa terhadap pelaksanaan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan *Flash Card*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI IBB 1 SMA N 2 Singaraja tahun ajaran 2022/ 2023. Modul yang diajarkan ialah huruf *Hiragana*.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ingin penulis teliti, berdasarkan pembatasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan *flash card* terhadap peningkatan penguasaan huruf *hiragana* pada siswa kelas XI BB 1 di SMA N 2 Singaraja?
2. Bagaimana respon siswa kelas XI BB 1 SMA N 2 Singaraja setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan *flash card* untuk meningkatkan pemahaman huruf *Hiragana*?

1.5 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan *flash card* terhadap peningkatan pemahaman huruf *Hiragana* pada siswa kelas XI BB 1 di SMA N 2 Singaraja.
2. Untuk mengetahui respons siswa kelas XI BB 1 SMA N 2 Singaraja setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan *flash card* untuk meningkatkan pemahaman huruf *Hiragana*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan daya tarik dalam pembelajaran bahasa Jepang. Serta, menumbuhkan semangat belajar siswa yang berfokus pada kelompok dan kerja sama.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan atau referensi tentang model pembelajaran berkelompok untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa terhadap bahasa Jepang.

3. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

4. Bagi Peneliti

a. Meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan di bangku kuliah.

b. Menambah pengetahuan peneliti tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dalam kaitannya dengan penguasaan huruf *Hiragana*.

5. Bagi peneliti lainnya

Dapat menambah pengetahuan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang berkaitan dengan pembelajaran huruf *Hiragana*. Selain itu, dapat dijadikan referensi untuk penelitian-penelitian serupa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini hanya terbatas pada kemampuan penguasaan siswa XI BB 1 SMA N 2 Singaraja terhadap huruf hiragana dengan penerapan model pembelajaran tipe *jigsaw* berbantuan *flash card*. Adapun huruf hiragana yang dijadikan acuan penelitian berjumlah 46 huruf berdasarkan あ - ん (A-N).

1.6 Penjelasan Kata Kunci

1.6.1 Definisi Konseptual

Menurut Djamaluddin dan Wardana (2019) pembelajaran ialah kegiatan interaksi siswa dan pengajar pada ruang lingkup belajar dengan bantuan yang diberikan pendidikan supaya siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan, penguasaan, kemahiran, watak, serta pembentukan sikap serta rasa percaya diri.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran berpusat pada siswa belajar dan bekerja pada kelompok-kelompok kecil dengan berkolaborasi yang beranggotakan 4-6 orang siswa dengan struktur kelompok bersifat heterogen (Nurdyansyah dan Fahyuni, 2016). Sedangkan menurut Slavin (1983:83) pembelajaran kooperatif ialah lingkungan belajar dimana peserta didik bekerja sama dalam suatu grup heterogen 4-6 anggota yg bertujuan untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik.

Menurut Isjoni (2019:54), pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan proses pembelajaran yang kegiatan intinya adalah belajar bersama dalam suatu kelompok kecil dengan setiap individu harus memiliki tanggung jawab atas kompetensi diri sendiri.

Flash card atau kartu kilas ialah kertas persegi panjang yang memuat informasi berupa alfabet, angka, kata, kalimat, simbol, atau gambar sederhana yang terdiri atas 2 sisi yang digunakan oleh siswa dan menjadi alat bantu memperkenalkan, memberitahu, mengingat, serta pengajaran informasi tertentu yg terdapat di kedua sisinya (Akbar, 2022). Dapat disimpulkan *Flash card* merupakan kartu bergambar yang dilengkapi dengan kosakata/angka untuk meningkatkan kemampuan mengingat anak pada sebuah objek dengan gambar pada kartu.

Huruf *Hiragana* merupakan huruf yang berbentuk melengkung, banyak digunakan pada penulisan bahasa Jepang, Ishida (dalam Andayani, 2020). Huruf *Hiragana* memiliki bentuk sebagai berikut あ、い、う、え、お (A, I, U, E, O) dan sebagainya. Huruf *Hiragana* sangat penting dipahami pada proses pembelajaran tingkatan dasar hingga ahli.

1.6.2 Definisi Operasional

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang berisikan 4-6 anggota. Anggota di dalam kelompok memiliki kemampuan heterogen sehingga siswa dapat saling belajar dan bekerja sama yang bertujuan untuk meningkatkan komunikasi individu pada sebuah kelompok sosial.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berpusat pada kompetensi individu yang didapatkan saat belajar bersama dalam sebuah kelompok yang beranggotakan 4-6 anggota. Kelompok pada model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ada dua yaitu heterogen (Kelompok asal) dan homogen (Kelompok ahli). Pada kelompok asal para anggota akan saling belajar terkait materi yang telah didapatkan pada saat berada di dalam kelompok ahli. Pada saat berada di kelompok ahli para anggota akan belajar materi pembelajaran yang sama dengan setiap kelompok ahli mempelajari materi yang berbeda. Sehingga, saat kembali ke dalam kelompok asal para anggota dapat saling berbagi materi yang telah didapatkan dengan memperesetasikan di depan anggota lain.

Flash card merupakan kartu bergambar dua dimensi yang sering digunakan dalam menunjang pembelajaran untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap suatu materi dengan media visual. *Flash card* dapat mempermudah siswa memahami pembelajaran yang berlangsung. *Flash card* berisikan visual gambar, kosakata, huruf, symbol, dan warna yang menarik. *Flash card* digunakan dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan memori siswa dengan media visual terhadap materi ajar.

Bahasa Jepang merupakan alat untuk berkomunikasi lisan serta tulisan. Berkomunikasi bahasa Jepang yang dimaksud adalah memahami dan menyampaikan informasi, pikiran, peranan, perasaan serta berbagi ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya (BSNP SMA/MA, 2006:341). Penggunaan bahasa Jepang menggunakan huruf *Hiragana* yang merupakan huruf asli Jepang yang terdiri dari 46 huruf dasar. Dalam proses pembelajaran Bahasa Jepang selalu menggunakan huruf *hiragana*, terutama pada tingkat dasar.

Penelitian ini melibatkan 35 siswa kelas XI BB 1 SMA N 2 Singaraja, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan *Flash card* untuk meningkatkan penguasaan pada huruf *hiragana*. Siswa akan membentuk kelompok asal dan kelompok ahli, pada kelompok ahli siswa akan memahami materi *hiragana* yang sama, namun setiap

kelompok ahli akan mendapatkan materi *hiragana* yang berbeda. Siswa menggunakan *flash card* sebagai sumber belajar. Setelah mendapatkan materi siswa akan kembali pada kelompok asal dan memaparkan materi *hiragana* pada anggota lainnya. Pada akhir pembelajaran siswa akan mengerjakan tes individu sebagai kompetensi tanggung jawab individu.

