

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan berbahasa asing penting ditingkatkan sejak dini untuk menunjang masa depan anak. Salah satu bahasa yang menarik untuk ditingkatkan adalah kemampuan berbahasa Jepang. Bahasa Jepang dianggap sebagai bahasa yang unik dan mempunyai ciri khas yang menonjol baik dari segi pelafalan, intonasi, huruf, dan tata bahasanya. Terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai dalam belajar bahasa Jepang yaitu keterampilan membaca (*yomu ginou*), keterampilan menulis (*kaku ginou*), keterampilan berbicara (*hanasuginou*) dan keterampilan mendengar (*kiku ginou*). Bahasa Jepang memiliki tiga macam huruf yaitu hiragana, katakana, dan kanji. Mempelajari huruf Jepang merupakan tantangan tersendiri bagi pembelajar bahasa Jepang dikarenakan banyaknya jumlah huruf dan terdapat beberapa huruf yang memiliki kemiripan (Mardani, 2012:221). Namun, penguasaan huruf merupakan hal terpenting ketika belajar bahasa Jepang, terutama pada huruf *Hiragana*.

Tantangan siswa dalam mempelajari huruf *Hiragana* selain jumlah huruf cukup banyak yaitu 46 huruf, bentuk dan cara baca juga disebabkan oleh faktor keindahan dalam penulisan huruf, disamping itu siswa diharuskan mampu menulis kalimat berbahasa Jepang dengan menggunakan huruf *Hiragana* dengan benar. Adapun menulis huruf *Hiragana* yang sesuai dengan aturan penulisan yang benar yang dimaksud di sini adalah urutan penulisan

huruf, serta keindahan huruf yang meliputi 3 goresan huruf (*Tomemasu, Haraimasu, Hanemasu*) dan juga harus memperhatikan keseimbangan huruf. Dengan demikian penguasaan huruf Jepang tidak hanya menekankan pada penguasaan bentuk dan urutan penulisan huruf tetapi juga pada keindahan dari huruf itu sendiri (Mardani, 2012).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada hari Senin, 4 September 2023 di kelas XI C1 dan XI C2 SMA Negeri 2 Singaraja mata pelajaran bahasa Jepang diampu oleh 2 guru yang berbeda di tiap kelasnya. Pelaksanaan mata pelajaran bahasa Jepang dijadwalkan 2 kali pertemuan selama seminggu dengan total waktu lima jam menggunakan media buku Sakura dan dengan metode yang menarik seperti bermain game dengan menggunakan kartu. Selama proses pembelajaran banyak siswa yang masih membuka *handphone* sehingga membuat siswa tidak fokus pada pembelajaran dan rendahnya partisipasi siswa di dalam kelas. Selama proses pembelajaran juga menunjukkan bahwa kelas XI C1 dan XI C2 sesuai dengan alur pembelajaran, tetapi untuk kelas XI C2 dalam penggunaan huruf *Hiragana* masih kesulitan di dalam mengingat bentuk huruf, kesulitan dalam membedakan huruf dan menulis huruf dengan baik, sehingga siswa masih menggunakan huruf romaji dalam penggunaan huruf *Hiragana*. Sedangkan pada kelas XI C1 terkait penguasaan huruf *Hiragana* sudah tidak disertai dengan romaji dan siswa cukup menguasai huruf *Hiragana*. Hasil wawancara bersama guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang kelas XI C2 guru sudah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* tetapi dalam hal ini masih belum maksimal sehingga diberikan model pembelajaran baru yang sesuai dengan kondisi kelas saat observasi.

Permasalahan yang ditemukan juga didukung oleh hasil analisis *Pre-test* terkait huruf *Hiragana* yang telah dilaksanakan pada hari Selasa, 19 September 2023 menunjukkan bahwa presentase 77,50% atau sebanyak 31 siswa yang belum mencapai nilai diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 22,50% atau sebanyak 9 siswa memperoleh Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dalam menguasai huruf *Hiragana*. Faktor permasalahan berpusat pada siswa sulit dalam menulis huruf, mengingat huruf, dan membedakan huruf. Hal ini dapat mempengaruhi siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas serta berdampak terhadap hasil belajar siswa.

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

Media pembelajaran bahasa Jepang sebagai media komunikasi dalam proses belajar mengajar di Sekolah Menengah Atas nampaknya mengalami perkembangan yang luar biasa. Jika abad pertengahan sampai abad ke- 19 media pembelajaran banyak berupa media cetak, maka pada seratus tahun terakhir perkembangan media pembelajaran mulai menggunakan media bersifat audio

visual, dimulai dengan menggunakan televisi, radio hingga komputer atau internet. Sehingga apa yang diramalkan Alvin Tofler tentang *unless paper cultur* (budaya tanpa kertas) akan menjadi sebuah kenyataan. Hal ini juga terjadi dalam dunia pendidikan, perkembangan dunia pendidikan di Indonesia sudah menggembirakan karena telah digunakan media pembelajaran yang tidak dapat di cetak seperti audio visual walaupun masih dalam jumlah kecil, seperti film, video, *sound slide* dan lain sebagainya.

Selain media pembelajaran yang berkembang model pembelajaran pun juga berkembang dan pada kenyataanya model pembelajaran hanya mengandalkan kemampuan guru sebagai pengajar. Sistem seperti ini akan cenderung terpusat dan menyebabkan pola interaksi menjadi monoton. Informasi pembelajaran akan menjadi kaku dan menjadikan siswa sebagai objek. Dalam hal pengajaran verbal tampaknya hal ini masih dapat diterima, namun jika diterapkan pada pengajaran yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan keterampilan psikomotorik dan memerlukan penjelasan visual, maka tampaknya model ini harus dimodifikasi jika tujuannya adalah perbaikan.

Agar mampu menunjang pembelajaran yang tidak monoton diperlukan model pembelajaran serta media pendukung yang tepat dan lebih bervariasi sehingga kegiatan di dalam kelas dapat terlaksana dengan baik dan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ditemukan. Dalam penelitian ini memanfaatkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) yang pelaksanaannya siswa belajar secara berkelompok heterogen sehingga dapat saling bekerja sama dalam menguasai materi pembelajaran.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) akan menjadi kerja sama kelompok yang mendorong peserta didik untuk saling membantu satu sama lain sehingga peserta didik akan berperan aktif membantu anggota kelompok yang memiliki kemampuan kurang dalam pembelajaran huruf *Hiragana*. Keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD). Keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) yaitu memberikan kesempatan peserta didik untuk menggunakan keterampilan bertanya dan membahas suatu masalah, peserta didik lebih aktif bergabung dalam pembelajaran dan mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menumbuhkan sikap toleransi antar peserta didik terhadap perbedaan yang ada. Meskipun pembelajaran berkelompok dilakukan, keberhasilan kelompok didasarkan pada keberhasilan individu setelah pembelajaran berkelompok. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dikatakan tepat diterapkan sebagai upaya mengatasi permasalahan siswa kelas XI C2 SMA Negeri 2 Singaraja berdasarkan kebutuhan gaya belajar siswa di dalam kelas.

Pembelajaran audio visual berbasis teknologi dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Pembelajaran bahasa Jepang di kelas XI C2 menggunakan media audio visual dapat memanfaatkan siswa yang sering menggunakan ponsel mereka untuk mengakses video pembelajaran yang telah diberikan selama proses pembelajaran maupun di luar proses pembelajaran. Pemilihan media audio visual juga berdasarkan kebutuhan siswa dan karakteristik siswa yang dimana siswa

lebih sering membuka *handphone* sehingga dalam ini memanfaatkan siswa untuk membuka media audio visual berbentuk media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Media audio visual yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan media audio visual tentang pembelajaran huruf *Hiragana* yang tersedia di *channel YouTube* Desak Made Sri Mardani. Di dalam media audio visual tersebut sudah membedakan warna untuk setiap goresan seperti, warna hitam digunakan untuk goresan *Tomemasu*, warna biru *Haraimasu* dan warna hijau untuk *Hanemasu* dengan demikian, proses pembelajaran di kelas dapat dilakukan dengan baik dan menyenangkan, dan siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang huruf *Hiragana* yang membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran

Penelitian yang telah dilakukan untuk mendukung penelitian ini yaitu, Mardani (2012) dengan subjek penelitian yaitu mahasiswa UNDIKSHA semester 1 jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, objek penelitian untuk melihat respon Mahasiswa terhadap penggunaan metode serta media visual untuk meningkatkan kemampuan menulis huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Perbedaan pada penelitian sebelumnya tidak menerapkan model pembelajran tertentu dan pada penelitian sebelumnya menggunakan visual saja untuk melakukan penelitian. Berbeda dengan penelitian ini terdapat pada model pembelajaran yang digunakan serta media yang digunakan berupa media audio visual. Selain itu, subjek penelitian sebelumnya adalah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA sedangkan pada penelitian ini ditujukan untuk siswa kelas XI C2 SMA 2 Singaraja.

Pada penelitian ini, penerapan model pembelajaran kooperatif STAD berbantuan media pembelajaran berupa audio visual untuk meningkatkan kemampuan penguasaan huruf *Hiragana* diharapkan dapat membantu siswa pada penguasaan huruf *Hiragana*. Siswa dapat mengakses media audio visual tersebut selama proses pembelajaran bahasa Jepang. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media audio visual ini diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran bahasa Jepang terkait penguasaan huruf *Hiragana* pada siswa kelas XI C2 di SMA Negeri 2 Singaraja.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mengambil judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf *Hiragana* pada Siswa Kelas XI C2 di SMA Negeri 2 Singaraja”** Penelitian ini penting dilakukan karena siswa kelas XI C2 SMA Negeri 2 Singaraja belum mencapai pemahaman huruf *Hiragana* pada tingkat yang baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini didapatkan berdasarkan latar belakang diantaranya sebagai berikut:

1. Sebagai awal permasalahan yang dialami siswa kelas XI C1 SMA Negeri 2 Singaraja yaitu pada pembelajaran bahasa Jepang kurangnya penguasaan huruf *Hiragana*.
2. Siswa sering mengalami kekeliruan saat membedakan bentuk huruf *Hiragana*. Banyaknya jumlah dan bentuk huruf yang sama menjadi kendala dan menyebabkan adanya kekeliruan dalam membedakan huruf *Hiragana wa* (わ) dan *ne* (れ), huruf *me* (め) dan *nu* (ぬ),

3. Siswa merasa kesulitan membaca dan menulis huruf *Hiragana*.
4. Siswa tidak bisa menentukan urutan penulisan huruf yang baik dan benar.
5. Kurangnya model pembelajaran yang bervariasi sehingga proses belajar menjadi monoton.
6. Kurangnya pemanfaatan media yang menarik mengenai huruf *Hiragana* sebagai media pembelajaran untuk mendukung siswa dalam proses pembelajarn.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini permasalahan dibatasi agar tidak meluas dan dapat terfokuskan sehingga akan mendapatkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Pada penelitian ini membahas mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media audio visual untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana*, serta respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media audio visual untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI C2 SMA Negeri 2 Singaraja tahun ajaran 2023/2024. Materi yang diajarkan yaitu huruf *Hiragana*.

1.4 Rumusan Masalah

Dalam penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf *Hiragana* pada Siswa Kelas

XI C2 di SMA Negeri 2 Singaraja berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media audio visual dapat meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* pada siswa kelas XI C2 di SMA Negeri 2 Singaraja?
2. Bagaimana respon siswa kelas XI C2 di SMA Negeri 2 Singaraja terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan berbantuan media audio visual untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragama*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan langkah-langkah untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media audio visual pada kelas XI C2 di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Singaraja.
2. Mendeskripsikan respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media audio visual untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik pada kelas XI C2 di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah inovasi dan kontribusi dalam implementasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media audio visual untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana*.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui implementasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media audio visual untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* pada siswa kelas XI C2 di SMA Negeri 2 Singaraja, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam menguasai huruf *Hiragana*.

b. Bagi Guru

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan ilmu pengetahuan pada materi huruf *Hiragana* melalui implementasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media audio visual untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* yang dapat membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai salah satu sumber referensi dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media audio visual untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana*.