BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Jepang saat ini menjadi salah satu bahasa asing yang banyak diminati dan dipelajari oleh masyarakat Indonesia. Menurut survei yang dilakukan oleh Japan Foundation pada tahun 2021, Indonesia menempati peringkat kedua dalam jumlah pembelajar bahasa Jepang, yaitu sebanyak 711.732 orang. Angka ini menunjukkan besarnya antusiasme masyarakat Indonesia untuk mempelajari bahasa Jepang, yang dilatarbelakangi oleh beberapa hal, seperti minat terhadap budaya Jepang, kebutuhan lapangan kerja, serta penguatan hubungan internasional di bidang pendidikan dan pariwisata. Bahasa Jepang dianggap sebagai bahasa yang khas, yang memiliki ciri-ciri menonjol dalam pengucapan, intonasi, aksara, dan tata bahasa. Empat kemampuan yang harus dipelajari untuk mempelajari bahasa asing, termasuk bahasa Jepang, adalah: membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Bahasa Jepang memiliki empat jenis huruf yaitu *Hiragana*, *Katakana*, *Kanji* dan *Romaji*. Masing-masing huruf tersebut mempunyai karakteristik dan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Mempelajari huruf Jepang memiliki tantangan tersendiri bagi pelajar bahasa Jepang dikarenakan banyaknya jumlah huruf dan terdapat beberapa huruf yang memiliki kemiripan bentuk. Namun, penguasaan huruf merupakan hal terpenting ketika belajar bahasa Jepang, terutama pada huruf *Hiragana* dan *Katakana* (Mardani, 2018).

Di antara ketiga jenis huruf tersebut, huruf *hiragana* adalah huruf yang pertama kali dipelajari oleh pelajar pemula bahasa Jepang dan merupakan huruf

dasar yang harus dikuasai. Saat mempelajari huruf *hiragana* siswa sering kali kesulitan, mereka biasanya mengalami kesulitan dalam mengingat bentuk, urutan goresan, dan cara bacanya. Hal ini dikarenakan huruf *hiragana* berbeda dari huruf-huruf yang dipelajari dalam bahasa Indonesia. Kesulitan ini menjadi salah satu tantangan bagi siswa dalam belajar bahasa Jepang, sehingga mereka sering menggunakan huruf romaji dalam kegiatan belajar sehari-hari. Selain itu, kesalahan dalam penulisan *hiragana* dapat berakibat fatal, karena urutan goresan yang salah dapat menghasilkan bentuk yang berbeda dan sulit dibaca.

Selain masalah-masalah yang disebutkan di atas, berbagai alasan lain turut menyebabkan kurangnya penguasaan huruf *hiragana* di kalangan siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil pengamatan yang dilakukan. Metode pembelajaran yang biasa digunakan, seperti ceramah dan tugas individu, cenderung repetitif dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menyebabkan minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga memengaruhi pemahaman mereka terhadap informasi.

Dalam era digital ini, siswa cenderung lebih responsif terhadap metode pembelajaran yang melibatkan elemen visual dan interaktif. Namun, penggunaan media semacam ini masih terbatas dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMK Pariwisata Banyuwatis. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan pada bulan Agustus 2024 di kelas X Perhotelan 1 SMK Pariwisata Banyuwatis, Siswa kelas X Perhotelan 1 SMK Pariwisata Banyuwatis telah mendapatkan pembelajaran mengenai huruf *hiragana* selama satu bulan. Dalam satu semester siswa akan mempelajari huruf *hiragana* dan *katakana*, bulan pertama sampai bulan ke tiga siswa mempelajari materi *hiragana* dan di bulan ke empat

sampai ke enam siswa akan mempelajari huruf katakana. sebagai bagian dari kurikulum bahasa Jepang yang mereka pelajari. Namun, hasil evaluasi menunjukkan bahwa penguasaan mereka terhadap huruf *hiragana* masih rendah. Banyak siswa masih kesulitan dalam mengenali, menghafal, dan menulis huruf *hiragana* dengan benar. Kondisi ini berdampak pada kemampuan mereka dalam membaca dan menulis teks berbahasa Jepang, yang merupakan kompetensi dasar yang harus mereka kuasai.

Menurut guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang menyatakan bahwa siswa di kelas X Perhotelan 1 sudah pernah mendapatkan materi huruf hiragana kurang lebih selama satu bulan, namun siswa di kelas tersebut masih belum menguasai huruf *hiragana*, sehingga dapat menghambat proses pembelajaran bahasa Jepang selanjutnya. Berdasarkan hasil *pretest* yang sudah dilakukan pada tanggal 15 November 2024, sebanyak 21 siswa dari 24 siswa yang mengikuti tes mendapatkan nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketercapain Tujuan Pembelajaran) yaitu 70%. Sedangkan 3 siswa mendapatkan nilai di atas KKTP (Kriteria Ketercapain Tujuan Pembelajaran). Dengan nilai maksimal yang dicapai siswa yaitu 75 dan nilai minimal 25. Adapun persentase ketuntasan *pretest* siswa adalah 87,5% tidak tuntas dan 12,5% yang tuntas.

Penyebaran angket dilakukan kepada siswa kelas X Perhotelan 1 SMK Pariwisata Banyuatis, pada tanggal 15 November 2024, sebagian besar dari mereka merasa kesulitan dalam mengingat dan menulis huruf-huruf *hiragana* tersebut, dan mengaku kurang termotivasi dalam mempelajari materi ini. Siswa merasa kesulitan membedakan beberapa huruf *hiragana* yang memiliki kemiripan bentuk dengan huruf yang lainnya. Lebih jauh lagi, siswa sering kali bersikap pasif dalam

keterlibatan mereka dengan proses pembelajaran. Meskipun guru mata pelajaran berupaya meningkatkan pembelajaran dengan teknologi, seperti menggunakan presentasi PowerPoint untuk penyampaian materi, hasilnya tetap tidak optimal; siswa terus berjuang dengan pengenalan, hafalan, dan penulisan karakter hiragana yang akurat.

Oleh karena itu, untuk mengatasi kendala tersebut, pendekatan yang lebih interaktif dan kolaboratif sangat diperlukan. Siswa kelas X Perhotelan 1 SMK Pariwisata Banyuwatis memiliki karakteristik yang beragam, mulai dari latar belakang sosial, budaya, agama, kemampuan akademis, hingga gaya belajar yang berbeda. Murid tertentu mungkin memahami informasi lebih cepat, sementara yang lain memerlukan waktu tambahan dan metodologi alternatif untuk mencapai pemahaman yang setara. Temuan dari wawancara siswa menunjukkan bahwa di kelas X Perhotelan 1, siswa menyukai pembelajaran kelompok yang memadukan permainan dan materi, karena pendekatan ini dianggap dapat memfasilitasi pemahaman materi pelajaran. Pendekatan pembelajaran sebelumnya sering kali gagal menerapkan variasi ini secara memadai, yang mengakibatkan siswa mengalami kebosanan, tantangan yang tidak memadai, atau perasaan tertinggal. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif sangat diperlukan, seperti model pembelajaran *Kooperatif Numbered Heads Together (NHT)*, menjadi penting untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan

proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran. (Suparman, 2013)

Model pembelajaran *Kooperatif* ini dipandang tepat sasaran untuk diimplementasikan karena memiliki sejumlah keunggulan yang signifikan. Pembelajaran *Kooperatif* meningkatkan interaksi dan partisipasi aktif siswa melalui kerja kelompok heterogen, memungkinkan mereka untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan saling membantu, sehingga mempercepat pemahaman materi *hiragana*. Media interaktif membantu siswa memvisualisasikan dan mengingat huruf dengan lebih baik melalui pembelajaran yang menarik. Hal ini membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Pembelajaran *Kooperatif Numbered Heads Together (NHT)* adalah suatu pengajaran yang melibatkan siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 orang siswa secara heterogen. Siswa dikategorikan secara heterogen menurut latar belakang, tingkat akademis, jenis kelamin, suku bangsa, dan budaya yang beragam. Strategi ini mengutamakan interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa akan terlibat dalam komunikasi aktif dengan teman sebayanya. (Johnson, S. L. 2003).

Metode *Numbered Heads Together (NHT)* diyakini dapat membantu siswa mempelajari karakter *hiragana* lebih dalam. Model pembelajaran kooperatif NHT

dipilih karena memiliki karakteristik yang memenuhi kebutuhan pembelajaran *hiragana*. *Numbered Heads Together (NHT)* menekankan struktur spesifik yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan akademik. Melalui metode kolaboratif yang disebut *Numbered Heads Together (NHT)*, siswa didorong untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, saling membantu memahami materi, dan bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan teman dalam kelompok.

Untuk lebih mengoptimalkan penerapan model pembelajaran *Kooperatif Numbered Heads Together (NHT)*, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dipandang perlu diterapkan. Dalam konteks ini, media kartu papan interaktif dipilih sebagai pendukung. Media ini menggabungkan elemen visual, audio yang diharapkan dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan dan mengingat bentuk huruf *hiragana* dengan lebih baik.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan Arsani (2023) meneliti tentang penerapan model pembelajaran *Kooperatif Numbered Heads Together* berbantuan media teka-teki untuk meningkatkan penguasaan *Hiragana* dan *Katakana* pada siswa kelas BB1 di SMA N 4 Singaraja. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana*, serta respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Kooperatif Numbered Heads Together (NHT)* berbantuan media teka-teki silang. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 4 Singaraja. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI BB 1 dengan jumlah 26 orang siswa.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, metode tes, dan metode kuesioner. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together (NHT)* berbantuan media teka-teki silang dapat meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari proporsi nilai penyelesaian siswa dari sebelum intervensi hingga siklus II. Persentase penyelesaian siswa pada pra-tes adalah 19,23%. Pada siklus I, persentase penyelesaian siswa adalah 84,61%. Selama siklus II, persentase penyelesaian siswa adalah 100%. Selain itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together (NHT)* berbantuan media teka-teki silang memperoleh respons yang positif. Rata-rata skor respons siswa pada siklus I sebesar 33,61. Sedangkan rata-rata skor respons siswa mengalami peningkatan pada siklus II menjadi sebesar 35,80. Simpulan dari penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together (NHT)* berbantuan teka-teki silang dapat meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* siswa dengan respons yang positif.

Berdasarkan latar belakang di atas, dilakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Numbered Heads Together (NHT)* Berbantuan Media Kartu Papan Interaktif untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf *Hiragana* Siswa kelas X Perhotelan 1 SMK Pariwisata Banyuwatis". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam penguasaan huruf *hiragana* serta memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas lulusan SMK Pariwisata dalam menghadapi tuntutan industri.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penguasaan huruf *hiragana* siswa kelas X Perhotelan 1 yang masih rendah.
2. Siswa menyatakan bahwa terlalu banyaknya huruf hiragana dan membuat siswa tidak dapat mengingat bentuk huruf dengan baik.
3. Penggunaan model pembelajaran yang monoton dalam proses pembelajaran membuat siswa cenderung pasif selama mengikuti pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

- 1 Penelitian hanya fokus pada penguasaan huruf *hiragana*, tanpa mencakup aspek lain dari bahasa Jepang.
- 2 Penelitian ini menggunakan metode *Kooperatif Numbered Heads Together (NHT)* saja, tanpa membandingkan dengan metode pembelajaran lainnya.
- 3 Media yang digunakan adalah kartu papan interaktif, tanpa mempertimbangkan penggunaan media lain.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Kooperatif Numbered Heads Together (NHT)* berbantuan media kartu papan interaktif untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* pada siswa kelas X Perhotelan 1 SMK Pariwisata Banyuwatis?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Numbered Heads Together (NHT)* Berbantuan Media Kartu

Papan Interaktif untuk meningkatkan Penguasaan Huruf *hiragana* pada Siswa kelas X Perhotelan 1 SMK Pariwisata Banyuatis

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Kooperatif Numbered Heads Together (NHT)* berbantuan media kartu papan interaktif untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* pada siswa kelas X Perhotelan 1 SMK Pariwisata Banyuatis.
2. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT)* Berbantuan Media Kartu Papan Interaktif untuk meningkatkan Penguasaan huruf *hiragana* pada Siswa kelas X Perhotelan 1 SMK Pariwisata Banyuatis.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini dapat menyumbangkan ide yang positif bagi siswa, guru, sekolah dan para peneliti bidang pendidikan lainnya untuk melakukan pembenahan kualitas pendidikan dalam segi isi, proses, dan capaian pembelajaran siswa. Secara khusus hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam memberikan tambahan pengetahuan terhadap siswa maupun guru dalam pembelajaran bahasa Jepang serta dapat dijadikan sarana evaluasi dalam proses pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah

Memberikan wawasan baru bagi sekolah untuk menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi sesuai kebutuhan siswa. Serta sebagai tolak ukur bagi sekolah agar terciptanya mutu pendidikan yang lebih optimal di dalam sekolah.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya untuk membantu siswa dalam mengelola secara efektif pembelajarannya sendiri.

3. Bagi siswa

Sebagai referensi belajar yang inovatif dan kreatif dengan mengenal metode-metode pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah.

4. Bagi peneliti

Sebagai pengalaman bagi peneliti untuk lebih baik dalam menentukan metode pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan referensi dalam melakukan penelitian ke depan.