

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa asing merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan di Indonesia, terutama dalam berbagai bidang yang memberikan manfaat bagi pelajar, tenaga kerja, dan masyarakat umum (Santoso, 2012). Kesadaran akan pentingnya penguasaan bahasa asing terus meningkat sebagai strategi untuk memperkuat daya saing individu dalam menghadapi persaingan dunia global. Oleh karena itu, institusi pendidikan memiliki peran penting dalam menyediakan pembelajaran bahasa asing yang memberikan manfaat optimal bagi peserta didik.

Dalam upaya meningkatkan kompetensi berbahasa asing, lembaga pendidikan di Indonesia telah menyediakan mata pelajaran bahasa asing, termasuk di sekolah-sekolah di Bali. Selain bahasa Inggris sebagai bahasa internasional, bahasa Jepang juga diajarkan sebagai mata pelajaran pilihan. Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 262/M/2022, di lembaga pendidikan tingkat SMA/SMK di Provinsi Bali yang menerapkan Kurikulum Merdeka (KM), bahasa Jepang termasuk salah satu mata pelajaran pilihan untuk jurusan bahasa pada kelas XI dan XII (Kemendikbudristek, 2022).

Sebelumnya, pelajaran bahasa Jepang beserta huruf *Hiragana* dan *Katakana* diberikan mulai dari kelas X, tetapi dengan diberlakukannya Kurikulum Merdeka, pelajaran bahasa Jepang baru diajarkan di kelas XI (fase F). Perubahan

ini berdampak pada belum maksimalnya pembelajaran huruf Jepang pada peserta didik.

Sebagai salah satu bahasa asing yang dipelajari, bahasa Jepang menggunakan empat jenis huruf, yaitu *Hiragana*, *Katakana*, *Kanji*, dan *Romaji*. Secara umum keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dasar membaca dan menulis. (Bayu, 2019). Begitupun dengan bahasa Jepang, apabila siswa belum menguasai kedua keterampilan tersebut, mereka cenderung mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

Bagian yang paling sulit dalam pembelajaran bahasa Jepang bagi pemula adalah diperkenalkannya huruf yaitu *Hiragana* sebagai huruf yang paling dasar sebelum belajar *Katakana* maupun *Kanji*. Huruf *Hiragana* telah diajarkan pada kelas XI bahasa SMA Negeri 2 Banjar di semester 1, namun penguasaan siswa terhadap *Hiragana* masih belum maksimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang kelas XI di SMA Negeri 2 Banjar, kesulitan siswa dalam belajar *Hiragana* yaitu kesulitan menulis huruf dengan benar, membedakan huruf yang memiliki bentuk mirip, serta mudah lupa bentuk huruf. Hasil *pre-test* penguasaan huruf *Hiragana* menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal siswa sebesar 38,71%, yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menguasai huruf *Hiragana* belum maksimal.

Berdasarkan hasil observasi, guru menerapkan model *discovery learning* sebagai pendekatan utama yang dipadukan dengan teknik *drill* untuk melatih keterampilan menulis huruf. Proses pembelajaran dilaksanakan secara adaptif

dengan menyesuaikan strategi, materi, dan penyampaian sesuai perkembangan pemahaman siswa, serta responsif melalui pemberian koreksi langsung ketika ditemukan kesulitan di kelas. Pada tahap ini, pembelajaran difokuskan pada interaksi tatap muka dan latihan menulis manual menggunakan buku ajar, dengan contoh huruf yang ditulis di papan tulis sebagai panduan. Namun, pelaksanaannya masih belum optimal.

Pembelajaran saat ini tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi yang semakin pesat. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan proses yang lebih menarik dan interaktif. Ally (2009) menyatakan bahwa *mobile learning* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi nirkabel berbasis perangkat *mobile*, dengan tujuan untuk memberikan akses yang fleksibel kepada individu atau siswa untuk memperoleh informasi dan materi pembelajaran.

Berdasarkan karakteristik siswa yang tidak bisa lepas dari penggunaan gadget, mereka cenderung lebih berminat pada aktivitas pembelajaran yang bersifat visual dan lebih mudah memahami materi melalui tampilan gambar serta latihan yang menarik. Sehingga dalam pembelajaran huruf *Hiragana* diperlukan suatu media yang dapat diakses menggunakan gadget. Oleh karena itu, digunakan Aplikasi sebagai media bantu dalam pembelajaran.

Aplikasi yang digunakan adalah *Hiragana Memory Hint*, yang dikembangkan oleh *Japan Foundation* pada tahun 2015 di Jepang. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur yang dapat mendukung pembelajaran huruf *Hiragana* seperti ilustrasi karakter pada setiap huruf, audio, dan latihan kuis yang membantu meningkatkan daya ingat serta mempermudah proses penguasaan huruf *Hiragana*.

Dibandingkan dengan aplikasi berbasis teknologi lainnya, *Hiragana Memory Hint* paling tepat digunakan untuk mengatasi kesulitan siswa, terutama pemula, dalam menguasai *Hiragana*. Aplikasi ini hanya fokus pada 46 karakter dasar, sehingga sangat cocok untuk pemula dan tidak membebani proses belajar. Dengan menguasai huruf dasar terlebih dahulu, siswa akan lebih mudah mempelajari huruf tambahan seperti *Handakuon*, *Dakuon*, *Sokuon*, *Yoon*, dan *Choon*. Selain itu, aplikasi ini dikembangkan langsung oleh *Japan Foundation*, sehingga materi dan metode yang digunakan dapat dipercaya dan sesuai dengan standar pembelajaran bahasa Jepang.

Selain itu, karakteristik siswa juga menunjukkan bahwa sebagian besar memiliki minat pada turnamen, yang terlihat dari antusiasme mereka mengikuti kuis, keberanian menghadapi soal sulit, dan keinginan berkompetisi secara sehat bersama teman-temannya. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang tepat untuk mendukung aktivitas belajar tersebut. Metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dipilih karena mengintegrasikan pembelajaran kelompok dengan turnamen antarkelompok, yang mampu meningkatkan kolaborasi, rasa tanggung jawab, turnamen serta partisipasi aktif siswa dalam menguasai huruf *Hiragana*.

Tantangan dan kesulitan belajar huruf *Hiragana* ada banyak cara untuk menyelesaikannya salah satunya, penelitian oleh Farido (2023) membahas tentang Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media *flashcard* dalam belajar *Hiragana*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan kuesioner. Tujuan penelitian tersebut untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* siswa kelas XI IBB 1 di SMA N 2 Singaraja. Hasil

penelitian menunjukkan terjadi peningkatan ketuntasan klasikal siswa 74,29% pada siklus I menjadi 88,57% pada siklus II. Siswa juga memberikan respons positif karena merasa lebih aktif dan terbantu dalam proses pembelajaran.

Kesulitan yang sama juga terjadi di SMA Negeri 2 Banjar. Pada penelitian ini berfokus pada penguasaan huruf *Hiragana*, menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Hiragana Memory Hint*, sebagai alat bantu untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana*. Mahayanti (2017), menyatakan bahwa penggunaan strategi permainan dalam pembelajaran bahasa asing dapat menjadi salah satu alternatif untuk membantu siswa menjadi lebih kreatif.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian oleh Farido (2023) yang menerapkan model kooperatif tipe *Jigsaw* dan media *flashcard*. Penelitian ini menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi digital *Hiragana Memory Hint*. Perbedaan utama tidak hanya terletak pada media yang digunakan, tetapi juga pada jenis model kooperatif yang diterapkan.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membedakan, dan menguasai huruf *Hiragana* hingga mencapai ketuntasan belajar sesuai KKTP. Selain itu, ditargetkan ketuntasan klasikal minimal 80% siswa memperoleh nilai di atas 70 sesuai standar sekolah. Pendekatan yang interaktif dan menyenangkan juga diterapkan untuk meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar. Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan bantuan aplikasi *Hiragana Memory Hint* dipilih sesuai karakteristik siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 2 Banjar.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kesulitan siswa dalam menguasai huruf Jepang, khususnya huruf *Hiragana*.
2. Siswa kesulitan untuk membedakan huruf *Hiragana* yang memiliki bentuk serupa. Contoh: む、ね、わ、れ、の、る、ろ sehingga sulit bagi siswa mengingat bentuk huruf-huruf tersebut.
3. Belum optimal nya penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran huruf *Hiragana*.
4. Perlunya implementasi teknologi yang mengarah pada pembelajaran mandiri bagi siswa khususnya dalam pembelajaran *Hiragana*.
5. Kesulitan siswa dalam memahami aturan penulisan huruf *Hiragana*
6. Perlunya mengetahui pengecualian penulisan kosakata seperti huruf yang menggunakan vokal panjang.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus dan terarah, perlu adanya batasan masalah yang relevan dengan topik yang diteliti. Penelitian ini difokuskan pada penguasaan bentuk huruf *Hiragana* saja dan tidak membahas tentang kosakata. Media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi *Hiragana Memory Hint* dan PDF huruf variasi tambahan, dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas XI Bahasa SMA Negeri 2 Banjar.

1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Hiragana Memory Hint* dapat meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Banjar?
2. Bagaimana respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Hiragana Memory Hint* sebagai media pembelajaran?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk menilai peningkatan penguasaan huruf *Hiragana* melalui model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Hiragana Memory Hint* pada siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Banjar.
2. Untuk menganalisis respons siswa dalam belajar huruf *Hiragana* menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Hiragana Memory Hint*.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif bagi guru dalam meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* pada siswa. Fitur-fitur seperti ilustrasi gambar yang menyerupai huruf *Hiragana* dan kuis interaktif dalam aplikasi *Hiragana Memory Hint* diharapkan dapat membantu siswa dalam memperkuat pemahaman dan penguasaan huruf *Hiragana* secara lebih mudah dan efektif.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam penguasaan huruf *Hiragana* dengan baik.

2. Bagi pengajar

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran bagi guru untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* pada siswa.

3. Bagi peneliti lain

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan sumber informasi bagi peneliti lain saat membuat penelitian sejenisnya untuk hasil penelitian yang lebih baik.

