

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang sampai saat ini peminatnya semakin meningkat, khususnya di Indonesia. Hal tersebut terlihat dari hasil survei yang telah dilakukan oleh The Japan Foundation (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajar bahasa Jepang di Indonesia mencapai 732.914 orang. Peningkatan jumlah pembelajar bahasa Jepang dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti ketertarikan terhadap budaya Jepang yang semakin berkembang, serta peluang karir dan kerja sama yang ditawarkan oleh Jepang. Kesempatan karir bagi pekerja serta pendidikan bagi para pelajar Indonesia yang ditawarkan dengan adanya sistem kerjasama dengan negeri sakura tersebut selain bertujuan untuk mempererat hubungan, juga berpotensi sangat menguntungkan bagi pembelajar, pekerja, maupun pihak Jepang. Pengenalan bahasa dan budaya Jepang dapat disalurkan melalui pembelajaran bahasa Jepang yang sudah diterapkan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Perguruan Tinggi (PT).

Dalam pembelajaran Bahasa Jepang terdapat empat kompetensi berbahasa yang harus dimiliki oleh seorang pembelajar bahasa disebut “*yonginou*” yang meliputi *kiku nouryoku* ‘kemampuan menyimak’, *hanasu nouryoku* ‘kemampuan berbicara’, *yomu nouryoku* ‘kemampuan membaca’, dan *kaku nouryoku* ‘kemampuan menulis’. Keempat kompetensi tersebut merupakan kompetensi yang wajib dikembangkan oleh guru bahasa Jepang dengan betujuan supaya siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Giri et al., 2017). Selain itu, hal yang harus dikuasai adalah tentang bagaimana bahasa dan budaya Jepang yang sebenarnya, dan mampu mengimplementasikan hal tersebut dalam pembelajaran bahasa Jepang di kehidupan sehari-hari. Salah satu aspek penting dalam mempelajari bahasa Jepang adalah menguasai sistem penulisannya yang terdiri dari tiga jenis huruf, yaitu Hiragana, Katakana, dan Kanji.

Pelaksanaan pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang mencakup tujuan pembelajaran, materi, metode dan strategi mengajar serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Metode pembelajaran adalah salah satu unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar yang berfungsi untuk menyampaikan materi pelajaran, baik yang digunakan oleh guru secara individu maupun dalam kelompok (Basri dan Lestari, 2019). Pada kegiatan pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran yang inovatif oleh guru diperlukan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa hingga minat dan semangat belajar siswa serta membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Kegiatan observasi dan wawancara telah dilakukan pada bulan Juli – Agustus 2025 di Sekolah Menengah Atas Swasta (SMAS) Laboratorium Undiksha, Singaraja, yang merupakan salah satu sekolah swasta yang mengajarkan pembelajaran bahasa Jepang. Kegiatan observasi dilaksanakan di kelas XI A sebanyak dua kali dan di kelas XI B sebanyak tiga kali dengan mengamati alur kegiatan pembelajaran di kelas, mengamati aktivitas guru dan siswa saat pembelajaran serta respon dan tingkat pemahaman siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa adanya permasalahan mengenai penguasaan huruf *Hiragana* pada siswa di kelas XI B.

Permasalahan dalam penguasaan huruf *Hiragana* bagi siswa di kelas XI B ditunjukkan dengan siswa masih mengalami kesulitan dalam mengingat bentuk huruf, membaca huruf, dan menuliskannya dengan tepat. Hal tersebut menunjukkan lemahnya daya ingat siswa terhadap bentuk dan bunyi huruf, sehingga siswa sering tertukar dalam membaca atau menuliskan huruf yang memiliki kemiripan bentuk. Kondisi ini berdampak langsung pada kelancaran siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jepang secara keseluruhan. Selain itu, selama kegiatan pembelajaran berlangsung, partisipasi siswa terlihat belum optimal karena sebagian siswa cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran. Situasi ini berimplikasi pada rendahnya hasil belajar siswa, yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum mampu membangun penguasaan huruf *Hiragana* secara efektif dan berkelanjutan. Kondisi tersebut mengindikasikan

perlunya upaya perbaikan pembelajaran yang lebih terarah, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan siswa agar penguasaan huruf *Hiragana* dapat ditingkatkan secara optimal.

Selama kegiatan pembelajaran, guru menggunakan berbagai metode dan media ajar dari penggunaan metode ceramah, diskusi kelompok, media buku paket hingga media *power point*. Guru juga mengadakan pembaruan dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Communicative Language Teaching* (CLT). Pembaruan metode ajar melalui penerapan model STAD dan pendekatan CLT didasarkan pada kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar, serta menyesuaikan karakteristik pembelajaran bahasa Jepang yang menuntut latihan dan komunikasi. Meskipun guru telah mengadakan pembaruan, tetapi partisipasi dan motivasi belajar siswa belum menunjukkan peningkatan yang jauh lebih baik.

Merujuk pada hasil wawancara yang telah dilaksanakan bersama guru mata pelajaran, disampaikan bahwasanya dalam kegiatan pembelajaran di kelas terdapat tantangan ketika mengajar siswa, terutama dalam mengajarkan keterampilan membaca dan menulis huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Metode pembelajaran yang selama ini digunakan seperti ceramah dan diskusi kelompok, dinilai belum sepenuhnya efektif karena belum mampu menyesuaikan dengan gaya belajar siswa yang cenderung dominan memanfaatkan penggunaan teknologi. Hal ini diperkuat dengan kondisi siswa yang sering kali lebih fokus pada penggunaan *handphone* selama kegiatan pembelajaran. Guru menyatakan sebenarnya siswa memiliki minat belajar bahasa Jepang, namun rendahnya motivasi siswa dalam mengingat huruf masih menjadi kendala utama yang berpengaruh bagi hasil belajar siswa. Selama ini, guru juga telah menerapkan model pembelajaran kooperatif seperti *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan pendekatan *Communicative Language Teaching* (CLT), namun belum menggunakan sarana pembelajaran berbasis teknologi secara optimal, mengingat fasilitas sekolah yang memadai seperti ketersediaan jaringan wifi. Oleh karena itu diharapkan agar bisa menciptakan

suasana belajar yang lebih efektif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Selain hasil observasi dan wawancara yang membuktikan bahwasanya siswa mengalami kendala terkait rendahnya penguasaan huruf dan rendahnya partisipasi serta motivasi belajar siswa, dilakukan *pre-test* kepada siswa untuk memastikan lagi mengenai hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran huruf *Hiragana*. Hasil *pre-test* siswa membuktikan bahwa dari 22 orang siswa yang mengikuti tes, tidak ada siswa yang nilainya tuntas atau nilainya masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sehingga bisa dikatakan bahwa sebanyak 100% siswa masih belum mencapai KKTP. Oleh karena itu, siswa dianggap masih belum menguasai huruf *Hiragana* dan kemampuan siswa masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas XI B SMAS Laboratorium Undiksha Singaraja terkait rendahnya kemampuan siswa terhadap penguasaan huruf *Hiragana* dan rendahnya partisipasi serta motivasi belajar siswa, akan dilakukan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang merupakan sebuah penelitian yang dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran *Hiragana*. Pembelajaran *Hiragana* penting dan perlu diajarkan kepada siswa. Hal tersebut didasari dengan adanya TKA (Tes Kemampuan Akademik) yang harus diikuti oleh siswa, terutama pada TKA Bahasa Jepang dengan jenis soal berupa huruf *Hiragana* dan *Katakana* yang menjadi dasar bahwa pembelajaran huruf penting untuk dipelajari.

Setelah diketahui permasalahan siswa di kelas mengenai penguasaan huruf *Hiragana* dan partisipasi serta motivasi belajar siswa yang masih rendah, diperlukan metode pembelajaran yang lebih inovatif agar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Wulandari et al., 2025). Selain itu, diperlukan juga suatu metode pembelajaran yang mampu melatih daya ingat siswa secara konsisten sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Metode *drill* dipilih karena menekankan pada latihan berulang yang sistematis, sehingga dapat membantu siswa menghafal dan mengingat huruf *Hiragana* dengan lebih baik serta membentuk kebiasaan belajar yang berkelanjutan. Metode *drill*

merupakan teknik pembelajaran yang menekankan kegiatan praktik secara berulang sehingga siswa memiliki tingkat keterampilan atau ketangkasan yang lebih tinggi dari materi yang telah dipelajari sebelumnya (Pradita, Siminto, & Qalyubi, 2023). Dalam konteks ini, metode drill dapat diterapkan untuk melatih siswa melalui kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang agar mereka memperoleh keterampilan dari materi yang telah dipelajari.

Berbeda dengan metode pembelajaran lain yang lebih berfokus pada diskusi, eksplorasi materi, pemecahan masalah, atau pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi, metode *drill* secara khusus dirancang untuk melatih keterampilan dasar melalui latihan berulang yang terstruktur, sistematis, dan berkelanjutan. Karakteristik ini sangat sesuai dengan kebutuhan siswa yang masih membutuhkan penguatan memori, ketepatan pengenalan bentuk huruf, serta pembiasaan membaca dan menulis huruf secara benar. Selain itu, kondisi siswa yang masih sering melakukan kesalahan berulang dalam mengenali huruf menunjukkan bahwa permasalahan utama bukan terletak pada pemahaman konsep semata, tetapi pada lemahnya daya ingat dan keterampilan dasar, sehingga metode drill menjadi relevan sebagai pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan kebiasaan dan penguatan keterampilan fundamental. Dengan demikian, metode *drill* relevan sebagai upaya untuk mengatasi kesulitan siswa dalam penguasaan huruf *Hiragana*.

Selain pemilihan *drill* sebagai metode pembelajaran, penggunaan aplikasi *Quizizz* dipilih sebagai instrumen penilain untuk dipadukan dengan metode *drill* dalam pembelajaran *Hiragana*. *Quizizz* telah resmi berganti nama menjadi *Wayground* pada tahun 2025. Perubahan nama ini dilakukan sebagai bentuk pengembangan dan perluasan fungsi aplikasi, yang awalnya hanya berfokus pada kuis interaktif, kini menjadi *platform* pembelajaran terpadu yang menyediakan berbagai fitur seperti presentasi, video edukatif, dan penilaian berbasis teknologi karena menghadirkan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa melalui aktivitas belajar berbasis permainan dan interaksi, sehingga mampu meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa. Kombinasi antara metode *drill* dengan aplikasi *Wayground* diharapkan dapat saling melengkapi, di

mana metode *drill* berperan dalam penguatan penguasaan materi, *Wayground* berfungsi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Dengan demikian, penerapan metode *drill* dan *wayground* diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi rendahnya penguasaan huruf *Hiragana* sekaligus meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Pemilihan *Wayground* sebagai instrumen penilaian dalam pembelajaran *Hiragana* dipadukan dengan metode *drill* didasarkan pada kebutuhan akan alat evaluasi yang mampu mengukur penguasaan siswa secara objektif dan berkelanjutan. *Wayground* sebagai instrumen penelitian berfungsi untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap huruf *Hiragana* setelah proses pembelajaran atau latihan dilakukan. Dalam fungsi ini, *Wayground* digunakan untuk menyajikan soal evaluasi, kuis, atau tes yang hasilnya dijadikan dasar penilaian kemampuan siswa. Fokus penggunaan *Wayground* sebagai instrumen penilaian adalah hasil belajar, yaitu tingkat ketepatan, kecepatan, dan konsistensi siswa dalam mengenali dan mengingat huruf *Hiragana*. Data yang dihasilkan, seperti skor atau nilai siswa dimanfaatkan guru untuk mengetahui perkembangan belajar siswa, menentukan keberhasilan tindakan, serta sebagai bahan refleksi dalam penelitian tindakan kelas.

Dibandingkan dengan berbagai *platform* pembelajaran daring lainnya yang umumnya berfungsi sebagai media penyampaian materi atau sarana komunikasi pembelajaran, *Wayground* memiliki keunggulan dalam menyediakan fitur latihan interaktif, kuis terstruktur, umpan balik langsung, serta pencatatan hasil belajar siswa secara otomatis dan sistematis. Fitur-fitur tersebut memungkinkan guru tidak hanya menyajikan latihan, tetapi juga memperoleh data hasil belajar yang akurat sebagai dasar evaluasi dan refleksi tindakan dalam penelitian tindakan kelas. Selain itu, karakteristik *Wayground* yang berbasis permainan (*game-based learning*) menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga sesuai dengan kondisi siswa yang cenderung membutuhkan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan memotivasi. Dengan demikian, pemilihan *Wayground* dari sekian *platform* pembelajaran daring yang ada bukan didasarkan pada aspek teknologi semata,

tetapi pada kesesuaiannya sebagai instrumen penilaian dan pendukung pembelajaran yang mampu mengintegrasikan latihan berulang, evaluasi terstruktur, serta peningkatan partisipasi dan motivasi belajar siswa secara simultan. *Wayground* dipilih sebagai bagian dari sistem tindakan pembelajaran karena memiliki fungsi pedagogis yang selaras dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* siswa secara nyata, terukur, dan berkelanjutan.

Melalui metode *drill*, siswa diberikan latihan berulang untuk memperkuat daya ingat terhadap bentuk dan bunyi huruf *Hiragana*, terutama untuk latihan menulis, sedangkan *Wayground* digunakan untuk menilai hasil dari proses latihan tersebut secara sistematis. *Wayground* juga memiliki karakteristik yang sesuai dengan prinsip metode *drill*, yaitu menyediakan latihan yang terstruktur, berulang, dan bertahap, serta memungkinkan siswa untuk berlatih secara aktif. Melalui *Wayground*, latihan untuk mengingat dan membaca huruf *Hiragana* dapat disajikan dalam bentuk kuis interaktif dengan variasi soal yang beragam. Selain itu, *Wayground* memberi feedback secara langsung, sehingga siswa mampu mengetahui kesalahan yang dilakukan dan segera melakukan perbaikan. Hal ini mendukung proses pembentukan ketepatan dan pembiasaan yang menjadi tujuan utama metode *drill*. Penggunaan *Wayground* sebagai instrumen penilaian mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa karena bentuk penilaian yang menyerupai permainan bisa menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan metode *drill* berbantuan *Wayground* sebagai instrumen penilaian diharapkan dapat menunjukkan peningkatan terhadap penguasaan huruf *Hiragana* siswa secara jelas melalui hasil penilaian yang nyata dan terukur sekaligus mendukung keberhasilan tindakan dalam penelitian tindakan kelas. Oleh karena itu, penerapan metode *drill* berbantuan *Wayground* dinilai relevan dan sesuai sebagai solusi pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* pada siswa kelas XI B SMAS Laboratorium Undiksha Singaraja.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Rendahnya penguasaan siswa terhadap huruf Jepang, khususnya huruf *Hiragana*.
2. Kesulitan siswa dalam mengingat, membaca, dan menulis huruf *Hiragana* dengan tepat.
3. Kesulitan siswa dalam membedakan huruf *Hiragana* yang memiliki kemiripan bentuk seperti あ、お、る、ろ、れ、わ, sehingga siswa kesulitan dalam mengingatnya.
4. Rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang berdampak pada kurang optimalnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan rendahnya hasil belajar siswa.
5. Belum optimalnya pemanfaatan sarana pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif untuk pembelajaran aktif siswa dalam pembelajaran huruf *Hiragana*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan identifikasi masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah dengan tujuan supaya penelitian ini dapat lebih terarah. Pembatasan masalah difokuskan pada penerapan metode pembelajaran dengan menggunakan *drill* berbantuan aplikasi *Wayground* agar siswa dapat melakukan latihan berulang yang dirancang untuk membentuk ketepatan, kelancaran, dan penguatan pemahaman siswa melalui aplikasi *Wayground* sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran huruf *Hiragana* di kelas XI B SMAS Laboratorium Undiksha, Singaraja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dan fokus penelitian di atas, perumusan masalah pada penelitian ini diantaranya:

1. Bagaimana penerapan metode *drill* berbantuan aplikasi *Wayground* dalam meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* bagi siswa kelas XI B SMAS Laboratorium Undiksha, Singaraja?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan metode *drill* berbantuan aplikasi *Wayground* dalam pembelajaran huruf *Hiragana* bagi siswa kelas XI B SMAS Laboratorium Undiksha, Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari pelaksanaan studi ini diantaranya:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan metode *drill* menggunakan aplikasi *Wayground* dalam meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* bagi siswa kelas XI B SMAS Laboratorium Undiksha Singaraja.
2. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap efektivitas penerapan metode *drill* menggunakan aplikasi *Wayground* dalam pembelajaran huruf *Hiragana* bagi siswa kelas XI B SMAS Laboratorium Undiksha Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki manfaat yang signifikan baik dari segi teoretis maupun praktis. Berikut adalah beberapa manfaat dari kedua perspektif tersebut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian tindakan kelas ini memberikan kontribusi dalam memperdalam pemahaman mengenai proses pembelajaran, khususnya dalam penerapan metode pembelajaran yang digunakan di kelas. Melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara sistematis, penelitian ini memberikan gambaran tentang bagaimana suatu metode pembelajaran diterapkan, bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran serta bagaimana proses perbaikan pembelajaran dilakukan secara berkelanjutan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoretis mengenai proses pembelajaran yang efektif dan kontekstual, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Jepang, serta menjadi referensi bagi penelitian sejenis di masa mendatang.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Penelitian tindakan kelas dapat membantu menjembatani antara teori dan praktik dengan memberikan hasil berupa data yang dapat diandalkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Penelitian ini melibatkan kolaborasi antara guru, kepala sekolah, dan juga siswa, yang dapat memperkuat kerja sama dan komunikasi dalam lingkungan sekolah. Hal ini dapat menjadi tolak ukur bagi sekolah untuk menciptakan kualitas pendidikan yang lebih baik.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat memperbaiki metode pengajaran dan strategi yang digunakan di kelas, yang dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan hasil belajar siswa. Proses dari penelitian ini juga memungkinkan guru untuk merefleksikan praktik serta menjadi evaluasi dari metode serta media pembelajaran yang digunakan. Selain itu juga mengembangkan keterampilan profesional sebagai pendukung pertumbuhan profesional guru yang berkelanjutan.

c. Bagi siswa

Pelaksanaan PTK memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan pelaksanaan tindakan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, seperti penggunaan metode yang variatif dan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini berdampak pada meningkatnya pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran serta membantu siswa mengatasi kesulitan belajar yang sebelumnya dialami. Tindakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan permasalahan yang dihadapi siswa membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

d. Bagi peneliti

Pelaksanaan penelitian ini dapat menjadi pengalaman dalam menentukan suatu metode pembelajaran yang lebih baik dengan inovasi belajar yang disenangi siswa. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian selanjutnya.