

## **Efektivitas Teknik Permainan *Hashi* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Huruf Hiragana**

**(Studi eksperimen terhadap Siswa Kelas X SMA Pusaka 1 Jakarta)**

**Nursobah Maulidah**

### **RESUME**

#### **A. Latar Belakang**

Ketrampilan berbahasa atau (*language arts, language skills*) dalam kurikulum di sekolah biasanya mencakup empat segi, yaitu :

1. Ketrampilan menyimak/mendengarkan (*listening skills*);
2. Ketrampilan berbicara (*speaking skills*);
3. Ketrampilan membaca (*reading skills*);
4. Ketrampilan menulis (*writing skills*);

Setiap ketrampilan tersebut erat sekali berhubungan dengan ketiga ketrampilan lainnya yang beraneka rupa. Tarigan menyebutkan bahwa ketrampilan yang relatif paling mudah dan mudah adalah ketrampilan menyimak dan berbicara. Sedangkan ketrampilan yang relatif paling sulit dan sulit adalah ketrampilan membaca dan menulis. (Tarigan, Henry Guntur. 1991)

Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas terkadang guru hanya menggunakan metode ekspositori atau ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran tanpa menggunakan bantuan media. Dan hal tersebut membuat siswa merasa sedikit jenuh. Dalam hal ini diperlukan media yang cukup menarik perhatian siswa untuk belajar. Dalam buku *Hajimete no Nihongo Kyouiku – Kihon Yougo Jiten (1997 :34)* dituliskan bahwa permainan merupakan elemen yang cukup penting yang dapat membantu menghilangkan suasana tegangan kejenuhan dalam pembelajaran bahasa, juga dapat merubah suasana menjadi lebih menyenangkan sehingga minat para siswa semakin bertambah.

Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam pembelajaran huruf hiragana adalah teknik permainan *Hashi*. Permainan *Hashi* adalah permainan logika yang cukup sederhana yang dimainkan pada kotak persegi panjang tanpa ukuran standar. Tujuan dari permainan ini adalah menghubungkan semua pulau menjadi terhubung dengan menggambar serangkaian garis yang dianggap sebagai jembatan penghubung antar pulau. Dalam pembelajaran ini isi pulau diganti dengan huruf hiragana yang akan dipelajari.

## **B. Permasalahan**

Masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Seberapa besarkah efektivitas penggunaan teknik permainan *hashi* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulishuruf hiragana siswa kelas X SMA Pusaka 1 Jakarta Timur?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan teknik permainan *hashi* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana siswa kelas X SMA Pusaka 1 Jakarta Timur?

Tujuan Penelitian pada skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara untuk mengetahui efektivitas teknik permainan *hashi* dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana siswa kelas X SMA Pusaka 1 Jakarta .
2. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan teknik permainan *hashi* dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana siswa kelas X SMA Pusaka 1 Jakarta.

## **C. Pembahasan**

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah metode *true experimental*. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Pusaka 1 Jakarta. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-3 dan X-4 SMA Pusaka 1 Jakarta, dengan jumlah 60 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa test (*pretest-posttest*) dan nontest (angket). Instrumen penelitian ini diadakan pada

masing-masing kelas. Soal nontest (angket) disebar pada kelas eksperimen. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif dengan langkah-langkah pengolahan data hasil tes, pengolahan data angket, dan penghitungan nilai efektifitas pembelajaran. Setelah dilakukan penelitian pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, didapatkan hasil sebagai berikut.

### **1. Pengolahan Data Pretest**

Berdasarkan standar nilai SMA Pusaka 1 Jakarta, hasil pengolahan data *pretest* siswa kelas kontrol dan eksperimen, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kemampuan siswa kelas eksperimen adalah 41,67, sedangkan nilai rata-rata siswa kelas kontrol adalah 36,67 yang termasuk ke dalam kategori gagal.

Nilai  $t_{hitung}$  pada hasil pretest sebesar 1,31. Dengan demikian,  $t_{hitung}$  jauh lebih kecil daripada  $t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima sedangkan  $H_K$  ditolak karena tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dari siswa kelas eksperimen sebelum dilakukan pembelajaran dengan media permainan *Hashi* dan siswa kelas kontrol sebelum dilakukan pembelajaran dengan metode ekspositori.

### **2. Pengolahan Data Posttest**

Dengan menggunakan tabel 4.8 yaitu tabel standar nilai SMA Pusaka 1 Jakarta dapat diketahui bahwa setelah diberikan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media permainan *Hashi*, nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 90,17 yang termasuk ke dalam predikat sangat baik.

Sedangkan pada kelas kontrol, setelah diberikan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan metode ceramah memiliki nilai rata-rata sebesar 64 yang termasuk ke dalam kriteria gagal.

Nilai  $t_{hitung}$  pada hasil posttest sebesar 11,79. Dengan demikian,  $t_{hitung}$  jauh lebih besar daripada  $t_{tabel}$ , maka  $H_K$  diterima sedangkan  $H_0$  ditolak karena terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dari siswa kelas eksperimen setelah

dilakukan pembelajaran dengan media permainan *Hashi* dan siswa kelas kontrol setelah dilakukan pembelajaran dengan metode ekspositori

### **3. Pengolahan Data Angket**

Berdasarkan hasil angket yang disebarakan kepada kelas eksperimen, dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengah siswa (53,33%) menyukai bahasa Jepang, dan huruf hiragana merupakan salah satu kesulitan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Kemudian sebagian besar (76,67) siswa menyatakan bahwa media permainan *Hashi* dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana.

### **4. Pengitungan Nilai Efektivitas Pembelajaran**

Teknik permainan *Hashi* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana pada kelas eksperimen memiliki kriteria sangat efektif dengan nilai rata-rata norma lized gain sebesar 0,82.

Sedangkan untuk metode ekspositori untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana pada kelas kontrol memiliki kriteria efektif dengan nilai rata-rata normalized gain sebesar 0,56.

## **D. Kesimpulan**

Melihat data diatas, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan teknik permainan *hashi* lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana dibandingkan dengan metode ekspositori atau ceramah.
2. Teknik permainan *hashi* dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana serta membuat siswa menjadi lebih mudah mempelajari bahasa Jepang.
3. Menurut hasil post-test, nilai post-test siswa yang sebelumnya belajar dengan teknik permainan *hashi* tinggi sedangkan kelas yang belajar dengan metode ceramah sebelumnya nilai post-test siswa rendah.
4. Menurut hasil angket, siswa menjawab belajar dengan media permainan *hashi* lebih menarik dan menyenangkan.