

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam berbahasa khususnya, haruslah dapat dimengerti oleh kedua belah pihak yang sedang melakukan komunikasi agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam berinteraksi sosial. Selain itu pula, bahasa haruslah memiliki makna karena bahasa juga memiliki fungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan, konsep, ide, atau pemikiran. Bahasa merupakan sarana yang paling terperinci dan efektif untuk dapat berkomunikasi. Komunikasi yang bermakna terjalin apabila pembicara dan mitra tutur memiliki pengetahuan mengenai ujaran bahasa dan penuturan bahasa secara tepat sehingga pesan yang disampaikan dapat ditafsirkan dengan baik.

Bahasa merupakan kunci penentu menuju keberhasilan dan memiliki peran sentral, khususnya dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional seseorang dan dalam mempelajari semua bidang studi. Bahasa diharapkan bisa membantu seseorang dalam hal ini yang peneliti bicarakan adalah peserta didik untuk mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan bahasa tersebut, menemukan serta menggunakan kemampuan-kemampuan analitis dan imajinatif dalam dirinya.

Kepentingan bahasa hampir mencakup segala bidang kehidupan, segala sesuatu yang dihayati, dialami, dirasakan, dipikirkan oleh seseorang hanya dapat

diketahui orang lain jika telah diungkapkan dengan bahasa. Menuju era globalisasi, bahasa asing menjadi sangat penting dalam perwujudan kerjasama antar bangsa. Selain bahasa Inggris, bahasa asing lain juga dipelajari di Indonesia. Salah satunya adalah bahasa Jepang, baik di lembaga pendidikan formal maupun nonformal.

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

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

Setiap keterampilan tersebut erat sekali berhubungan dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka rupa. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, kita biasanya melalui suatu hubungan urutan yang teratur: mula-mula, pada masa kecil kita belajar menyimak/mendengarkan bahasa, kemudian berbicara sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara kita pelajari sebelum memasuki sekolah, sedangkan membaca dan menulis dipelajari di sekolah. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan, merupakan *catur-tunggal* (Dawson, (et al) 1963 : 27). Setiap keterampilan itu erat sekali berhubungan dengan proses-proses yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin seseorang terampil berbahasa, semakin cerah dan jelas jalan pikirannya. Oktora dalam Tarigan (Tarigan, 1991) menjelaskan bahwa keterampilan berbahasa yang

relatif paling mudah dan relatif mudah adalah keterampilan menyimak dan keterampilan berbicara, sedangkan keterampilan yang relatif sukar dan paling sukar adalah keterampilan membaca dan menulis. Bahasa Jepang merupakan bahasa yang unik, salah satunya dikarenakan bahasa Jepang memiliki macam-macam huruf yang berbeda. Bagi pelajar pemula bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang sulit dipelajari, khususnya dalam penguasaan huruf.

Salah satu huruf dasar yang wajib dipelajari oleh pembelajar bahasa Jepang adalah huruf hiragana. Huruf hiragana merupakan salah satu unsur terpenting yang tidak dapat diabaikan dalam mempelajari bahasa Jepang. Walaupun jumlah huruf hiragana tidaklah sebanyak huruf kanji, masih banyak pelajar yang merasa kesulitan dalam mempelajarinya. Kesulitan yang banyak ditemui yakni kesulitan mengingat bentuk huruf, menuliskan, membaca, dan juga kesulitan membedakan huruf hiragana yang satu dengan yang lainnya karena memang ada kemiripan karakter bentuk huruf. Selain itu jumlah coretan dan aturan penulisan yang cukup banyak juga menjadi salah satu kendala bagi pembelajar bahasa Jepang.

Untuk meminimalisir suatu kesalahan dalam pembelajaran banyak cara yang dapat kita gunakan dalam suatu pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan teknik permainan. Permainan erat kaitannya dengan kegiatan bermain yang disukai oleh semua kalangan tanpa pandang usia terutama anak-anak. Dengan bermain kita dapat menghilangkan kejenuhan yang disebabkan oleh rutinitas kita sehari-hari. Dengan bermain kita dapat memperoleh hiburan, kesenangan, pengalaman, serta pengetahuan. Oleh karena itu, permainan dapat

digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan bermain pula suasana belajar dapat berjalan secara menyenangkan, wajar, dan alami.

Dalam situasi seperti itu, transfer informasi, pengalaman atau ketrampilan dapat berlangsung "tanpa terasa". Pentingnya permainan dalam pembelajaran menurut Muhibbin (2002) diantaranya adalah :

1. Permainan mampu menghilangkan kebosanan.
2. Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira.
3. Permainan menimbulkan semangat kerjasama sekaligus persaingan sehat.
4. Permainan membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi dalam belajar.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan teknik permainan dapat memberikan kontribusi yang baik dalam sebuah pengajaran.

Kemudian dalam penelitian kali ini penulis bermaksud mengujicobakan sebuah teknik permainan, yakni permainan *hashi*. *Hashi* merupakan kependekan dari (橋をかける ;hashi o kakero; built bridge; membangun jembatan) diterbitkan. Permainan ini pertama kali diperkenalkan pada edisi ke-31 (September 1990) oleh perusahaan penerbit Nikoli Jepang, meskipun bentuk awal permainan ini diperkenalkan pada edisi ke-28 (Desember 1989) (<http://en.wikipedia.org/wiki/hashiwokakero>).

Berdasarkan hal tersebut, penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan mengujicobakan sebuah teknik permainan untuk meningkatkan

kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana melalui permainan *hashi*. Kemudian hasil dari penelitian tersebut akan disajikan dalam bentuk skripsi yang berjudul "Efektivitas Teknik Permainan *Hashi* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Huruf Hiragana (Studi Eksperimen Terhadap Siswa SMA PUSAKA 1 JAKARTA kelas X)

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah cara penerapan teknik permainan *hashi* yang baik dan benar dalam pengajaran huruf hiragana?
2. Seberapa besarkah efektivitas teknik permainan *hashi* dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana?
3. Apa saja kelebihan dan kekurangan teknik permainan *hashi* dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana?

C. Pembatasan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini dibatasi hanya pada kemampuan siswa dalam membaca dan menulis huruf hiragana sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan *hashi*. Huruf hiragana yang berjumlah 46 huruf yakni huruf A (あ) sampai dengan huruf N (ん). Kemudian untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami isi skripsi ini, maka penulis pun membatasi penelitian ini pada beberapa hal dan adapun yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah efektivitas

teknik permainan *Hashi* dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana bagi siswa kelas X SMA Pusaka 1 Jakarta Timur.

Subyek penelitian adalah siswa kelas X-3 dan X-4 SMA Pusaka 1 Jakarta Timur, dan lokasi penelitian ini adalah SMA Pusaka 1 Jakarta yang berlokasi di Jl. Taruna Pahlawan Revolusi, Pondok Bambu Jakarta Timur. Waktu penelitian berlangsung dari tanggal 02 Mei sampai dengan 31 Mei 2011. Jumlah tatap muka masing - masing kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebanyak 4 kali tatap muka (sudah termasuk pretest dan post test). Waktu penelitian pada masing - masing kelas disesuaikan dengan jadwal pelajaran bahasa Jepang di kelas tersebut.

D. Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah efektivitas penggunaan teknik permainan *hashi* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf 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 SMA Pusaka 1 Jakarta Timur ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari kegiatan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui efektivitas dari teknik permainan *hashi* dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana siswa kelas X SMA Pusaka 1 Jakarta Timur.
2. Untuk mengetahui tanggapan atau pendapat siswa terhadap penggunaan dari teknik permainan *hashi* dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana siswa kelas X SMA Pusaka 1 Jakarta Timur.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis, sebagai tambahan khasanah referensi di bidang pendidikan, khususnya media pengajaran di sekolah.
2. Manfaat praktis,
 - a. Sebagai bahan untuk memberikan masukan bagi guru dalam meningkatkan kualitas pengajaran huruf hiragana.
 - b. Manfaat bagi pendidik, sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam merencanakan suatu pengajaran di sekolah.
 - c. Manfaat bagi penulis, mengetahui efektifitas penggunaan teknik permainan *hashi* dalam pengajaran huruf hiragana yang dilakukan di sekolah menengah atas tempat melakukan penelitian.
 - d. Manfaat bagi pembaca, dapat menambah wawasan mengenai media pengajaran yang baik digunakan dalam pengajaran huruf hiragana, khususnya mengenai teknik permainan.