

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teoritis

1. Metode Pengajaran

Dalam usaha mencapai tujuan pengajaran serta untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dalam proses belajar mengajar, baik guru sebagai fasilitator maupun motivator juga siswa sebagai salah satu faktor utama haruslah memiliki sikap, kemampuan dan keterampilan sebagai pendukung terlaksananya proses belajar mengajar. Kegiatan yang dilakukan guru tersebut terhadap siswa direalisasikan dalam sebuah metode. Pengertian metode dalam sebuah kegiatan belajar mengajar yakni cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Setiap metode pengajaran bahasa pada dasarnya mengharapkan hasil yang sama yakni siswa diharapkan mampu menguasai empat unsur yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa, yaitu membaca, berbicara, mendengar dan menulis.

Metode merupakan cara utama yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan. Oleh karena itu seorang guru hendaknya dapat menentukan jenis metode apakah yang akan digunakan sesuai dengan tujuan pengajarannya. Dalam KBBI (1995:652). Metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai tujuan. Sedangkan, menurut Edward Anthony dalam Tarigan (1998:11) mendefinisikan metode untuk metode pengajaran bahasa yakni Rencana

keseluruhan bagi penyajian bahan secara rapih dan tertib dimana tidak ada bagian-bagiannya yang kontradiksi dan semuanya itu didasarkan pada pendekatan terpilih.

Kemudian mengenai pengertian pengajaran, dalam KBBI (2007:17), pengajaran adalah

1. Proses, cara, perbuatan mengajar atau mengajarkan,
2. Pengajaran adalah perihal mengajar, segala sesuatu mengenai mengajar,
3. Pengajaran adalah peringatan tentang pengalaman, peristiwa yang dialami atau dilihatnya.

Sedangkan dalam kamus Nihon Daijiten (1989:498) :

教授とは学問。技芸を教え授けること

(日本大辞典、1989 ; 498)

pengajaran adalah memberikan atau mengajar seni kepandaian, ilmu pengetahuan.

Menurut Surakhmad (1990:13) pengajaran adalah suatu usaha yang bersifat sadar tujuan, dengan sistematis terarah pada perubahan tingkah laku. Sedangkan menurut Setiawan pada (diskusipendidikan,forumotion.com) menjelaskan, pengajaran adalah merupakan aktivitas nyata mengajarkan (transfer knowledge) pengetahuan, teknologi dan keterampilan serta meningkatkan kecerdasan dan pengendalian emosinya sehingga seseorang mampu survive di dalam kehidupannya.

Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa metode pengajaran adalah sebuah prosedur atau biasa kita sebut juga tata cara dalam proses belajar mengajar yang terdiri dari pendidik dan peserta didik untuk saling berinteraksi

dalam melakukan suatu kegiatan sehingga terjadi dengan baik sebuah proses belajar mengajar untuk mencapai sebuah tujuan dari pengajaran tersebut.

2. Metode pengajaran dengan permainan

Menurut Sadiman dalam sebuah proses pembelajaran terkadang seorang guru hanya menggunakan satu metode yang sama secara berulang-ulang atau dapat kita katakan monoton dan tidak bervariasi, sehingga membuat para siswa jenuh hingga bosan. Oleh sebab itu, guru selaku motivator dalam kegiatan belajar mengajar dituntut untuk selalu mencari dan melakukan inovasi baru agar siswa merasa nyaman belajar. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan seorang guru yakni dengan memberikan sebuah permainan dalam pembelajaran. Permainan dalam pembelajaran dapat mengubah suasana dan situasi lingkungan belajar menjadi lebih menyenangkan. (Sadiman Arief, 1996 : 27)

Metode pengajaran dengan permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran dimana siswa bermain untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu (www.scribd.com). Permainan dalam arti permainan pendidikan, siswa melakukan kegiatan (permainan) dalam kerangka proses belajar mengajar. Permainan juga dimaksudkan untuk mengubah suasana kelas ataupun suasana hati siswa. Karakteristik dari sebuah permainan adalah mengubah sesuatu yang serius menjadi santai, pasif menjadi aktif dan kaku menjadi luwes serta menghilangkan kejenuhan.

Penggunaan metode pengajaran dengan permainan bertujuan untuk:

1. Mengajarkan pengertian (konsep)

2. Menanamkan nilai
3. Memecahkan masalah

Metode ini ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien serta efektif dalam suasana gembira meskipun membahas masalah-masalah yang sulit atau rumit sekalipun. Oleh sebab itu ada baiknya sebuah permainan kita gunakan sebagai salah satu bagian dari belajar selain daripada hanya untuk mengisi waktu senggang. Dari penjelasan tersebut dapat kita simpulkan bahwa metode pengajaran dengan menggunakan permainan dapat menambah motivasi dan semangat siswa dalam rangka mengikuti pelajaran tetapi tentunya dengan harapan menggunakan metode tersebut untuk mencapai tujuan yang diharapkan dari pembelajaran itu sendiri.

3. Media Pengajaran

a. Pengertian media pengajaran

Menurut Oemar Hamalik media pengajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Yang termasuk ke dalam media pendidikan itu adalah gambar, tape recorder, film, televisi, dan lain sebagainya. (Oemar Hamalik, 1986 : 23)

Sedangkan menurut Arsyad Azhar media pengajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. (Arsyad Azhar, 2003 : 4) Sedangkan menurut Gagne dan Briggs yang dikutip oleh John D Latuheru, media

pengajaran adalah alat secara fisik untuk menyampaikan isi pengajaran.(D. Latuheru,1988 : 31)

Media Pengajaran adalah semua alat bantu, bahan, metode/teknik yang digunakan dalam PBM. Adapun tujuannya adalah untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (anak didik maupun warga belajar).

Selain pengertian media pembelajaran diatas, Menurut kamus besar pendidikan bahasa Jepang media pembelajaran adalah alat yang digunakan pada proses belajar mengajar seperti papan tulis dan gambar. Media pembelajaran ini digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (*Nihongo Kyouiku*, 2005 : 496).

Dari berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pengajaran adalah suatu alat yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Dengan demikian telah jelas bahwa dalam proses belajar-mengajar, disamping guru harus memiliki kemampuan dan kecakapan dalam mengajar, diperlukan adanya faktor pendukung lain yakni media pengajaran.

b. Jenis-jenis Media Pengajaran

Menurut Nana Sudjana terdapat berbagai macam jenis media pengajaran. (Nana Sudjana 1990 : 34) Jenis media pengajaran terbagi atas:

- a. Media grafis, seperti gambar, foto, grafik, kartu, poster, komik, dan lain-lain.

- b. Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja dan lain-lain.
- c. Media proyeksi, seperti slide, film strips, penggunaan OHP dan lain-lain.
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

c. Fungsi Media Pengajaran

Pemanfaatan media pengajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.

Melalui penggunaan media pengajaran, diharapkan kualitas proses belajar-mengajar dapat ditingkatkan yang pada akhirnya nanti dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Menurut Arsyad Azhar fungsi media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang ditata serta diciptakan oleh guru. (Arsyad Azhar, 2003:15)

Sedangkan menurut Nana Sudjana (2002 : 99), ada empat fungsi dari media pengajaran, yaitu:

- a. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.

- b. Penggunaan media merupakan bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- c. Penggunaan media pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
- d. Penggunaan media pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pengajaran adalah alat yang dapat meningkatkan proses belajar siswa yang pada gilirannya dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar itu sendiri.

4. Permainan

a. Pengertian permainan

Media pembelajaran tidaklah hanya terbatas pada gambar, buku, tape recorder, dan lain sebagainya tetapi juga mencakup permainan salah satunya. Permainan sebagai media pendidikan menurut para ahli psikologi sangat bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan kreatifitas siswa. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999:614) permainan adalah kegiatan atau kesibukan yang memiliki faedah besar bagi pembentukan diri; melakukan sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak) melakukan perbuatan untuk bersenang-senang.

ゲームルールを決めて、勝負を競遊び。試合

(日本 大辞典 1989 : 597)

Yang berarti permainan adalah pertandingan. Bermain untuk mencari yang kalah dan yang menang dengan cara menentukan peraturannya.

Dijelaskan bahwa permainan pada hakikatnya adalah satu bentuk reaksi dan harus memberikan kesenangan (enjoyment) kepada pemainnya. Ciri-cirinya adalah seperangkat peraturan yang secara eksplisit harus ditaati oleh para pemain dan tugas yang mesti dilaksanakan. Dari beberapa pengertian tersebut dapat kita simpulkan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang menimbulkan kesenangan bagi pesertanya dengan tidak melupakan tujuan dan peraturan dari permainan tersebut.

b. Permainan hashi

Hashi merupakan kependekan dari (橋をかけろ ; *hashi o kakero*; *built bridges*; *membangun jembatan*) diterbitkan oleh perusahaan penerbit Nikoli Jepang. Permainan ini pertama kali diperkenalkan pada edisi ke-31 (September 1990), meskipun bentuk awal permainan ini diperkenalkan pada edisi ke-28 yakni Desember 1989. ([http : //en.wikipedia.org/wiki/hashiwokakero](http://en.wikipedia.org/wiki/hashiwokakero))

c. Teknik permainan *hashi*

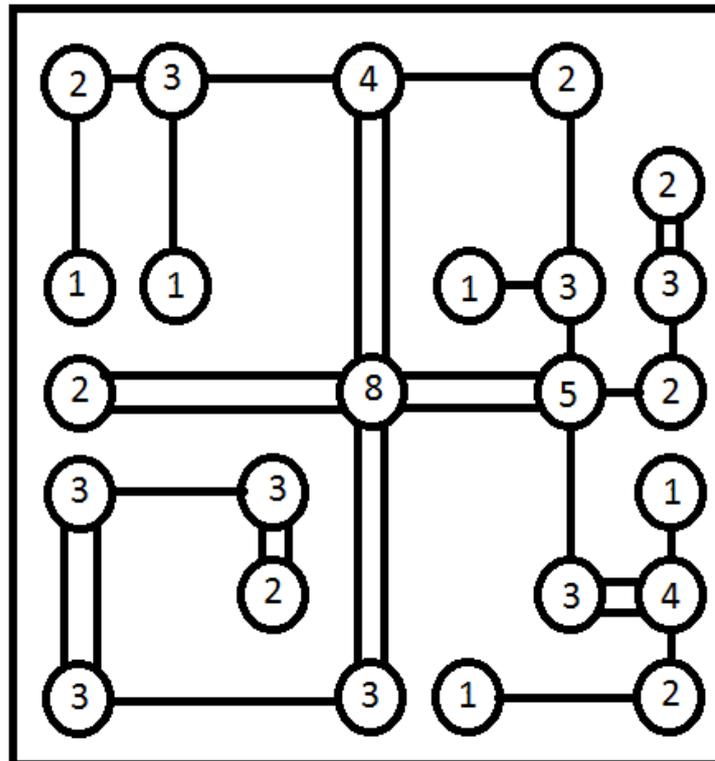
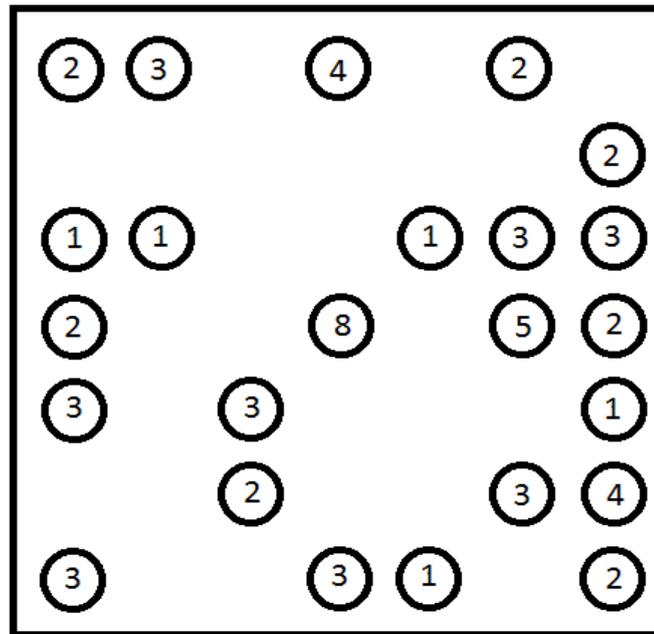
Permainan *Hashi* adalah jenis permainan logika yang cukup sederhana, dimainkan pada kotak persegi panjang tanpa ukuran standar. pada kotak ini terdapat lingkaran berisi angka 1 sampai 8 inklusif yang mempresentasikan pulau-pulau. Tujuan dari permainan ini adalah menghubungkan semua pulau menjadi terhubung dengan menggambar serangkaian garis yang dianggap sebagai jembatan penghubung antar pulau. Permainan ini dapat dimainkan hanya dengan menggunakan kertas kosong dan alat tulis saja. Pada dasarnya permainan ini dimulai dengan mengisi beberapa kotak-kotak kosong dengan

angka dari 1 sampai 8 dan membiarkan bagian kotak lain kosong. Setiap angka selanjutnya mempresentasikan sebuah pulau yang mempunyai bobot tentang banyak jembatan yang dimiliki.

Tujuan akhir dari permainan ini adalah menghubungkan pulau-pulau tersebut hingga semua pulau dapat terhubung menjadi satu grup dengan menggambarkan serangkaian jembatan antar pulau-pulau. Akan tetapi jembatan ini harus mengikuti aturan tertentu, diantaranya :

- a. Harus dimulai dan berakhir pada pulau-pulau yang berbeda, perjalanan yang berupa sebuah garis lurus diantara pulau-pulau.
- b. Jembatan yang satu tidak boleh melewati jembatan yang lain atau melewati pulau (tidak boleh berpotongan).
- c. Jembatan yang dibangun hanya boleh pada arah vertikal dan horizontal saja.
- d. Paling sedikit adalah satu jembatan, dan paling banyak adalah dua jembatan yang menghubungkan antara sepasang pulau.
- e. Jumlah jembatan yang terhubung ke setiap pulau harus sesuai dengan jumlah (bobot) yang dimiliki oleh pulau tersebut.

Tabel 2.1

Tabel permainan *hashi* #

d. Teknik Permainan Hashi dalam Penguasaan Huruf Hiragana

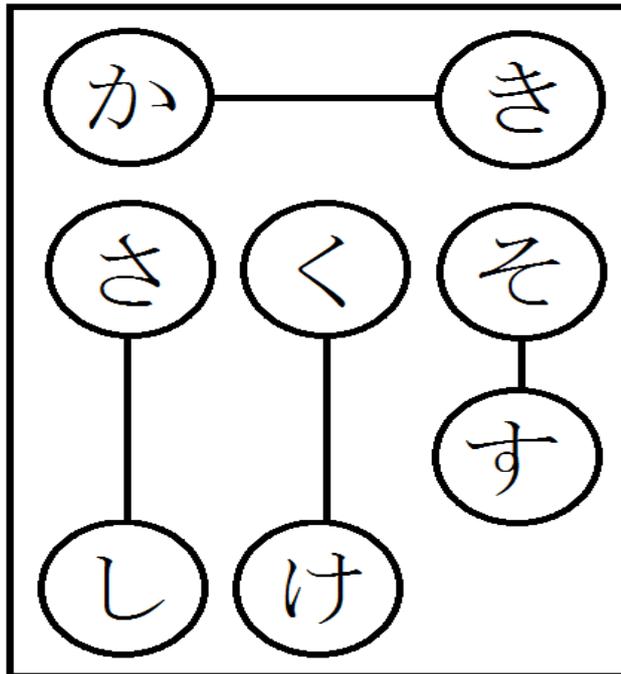
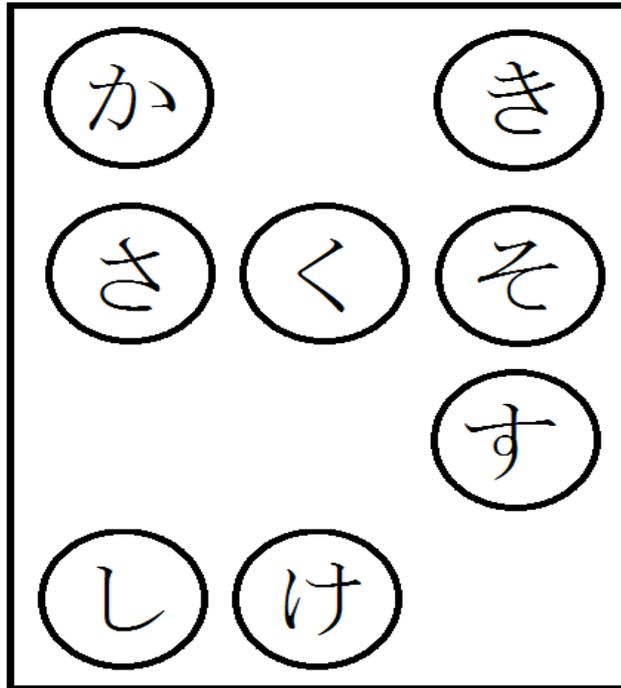
Sampai saat ini sudah banyak teknik pengajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan mutu dari output itu sendiri. Salah satu teknik pengajaran yang dapat menumbuhkan kreatifitas dan minat siswa adalah teknik permainan.

Hashi merupakan kependekan dari *hashi wo kakero* yang berarti membangun jembatan. Membangun jembatan adalah inti dari permainan ini, setiap lingkaran adalah pulau. Permainan *hashi* dalam penelitian ini dibuat dengan cara mengubah angka pada setiap pulau dengan huruf hiragana dan dibuat pada alat tulis berupa lembar kertas. Tantangan bagi siswa adalah membangun jembatan diantara pulau-pulau yang berisikan huruf hiragana sehingga seluruh pulau terhubung dengan memperhatikan berupa aturan yang tertulis pada awal permainan.

Adapun pendeskripsian dari permainan tersebut adalah sebagai berikut :

- Tujuan : penguasaan huruf hiragana.
- Aktivitas : pembelajar memainkan permainan secara perorangan berdasarkan aturan atau perintah yang tertera pada lembar permainan.
- Peserta : seluruh pembelajar suatu kelas atau perorangan.
- Huruf : huruf hiragana あ sampai ん.
- Media : lembar kertas permainan *hashi*.
- Berikut contoh permainan *hashi* :

(Hubungkan setiap pulau berdasarkan deret huruf hiragana yang memiliki konsonan sama)



かーき

Ka-ki

さーし	Sa-shi
-----	--------

くーけ	Ku-ke
-----	-------

そーす	So-su
-----	-------

Tata cara :

- a. Setiap siswa diberikan lembaran permainan.
- b. Setiap siswa harus terlebih dahulu memahami peraturan permainan sebelum mulai mengerjakannya.
- c. Setelah waktu habis dan semua lembar permainan terselesaikan, orang yang berhasil menyelesaikan permainan terlebih dahulu, menjadi pemimpin untuk menjelaskan pasangan pulau apa saja yang dia temukan.

Dari uraian sebelumnya di atas, maka peneliti dapat memaparkan beberapa karakteristik yang sekaligus dapat menjadi kelebihan dan kelemahan dari permainan *hashi*, yaitu :

Kelebihan :

1. Permainannya cukup menarik, sehingga dapat menimbulkan antusiasme pada para siswa.
2. Bahannya mudah diperoleh sehingga tidak menghabiskan banyak biaya.

3. Cara pembuatannya cukup mudah sehingga memungkinkan siswa untuk mencoba membuatnya sendiri.
4. Praktis.

Kekurangan :

Pada awal permainan, siswa merasa bingung dengan aturan permainan.

e. Fungsi permainan terhadap pembelajaran

Bermain adalah sebuah aktifitas yang disukai oleh manusia, tanpa pandang usia. Apapun bentuk permainan tersebut, bermain bukanlah bertujuan untuk memonopoli anak melainkan dengan bermain seseorang tidak hanya dapat menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan rasa malas, tetapi juga dengan bermain orang dapat memperoleh hiburan, kesenangan, pengalaman, pengetahuan, dan variasi dari sebuah rutinitas. Dalam buku Hajimete no *Nihongo Kyoiku – Kihon Yougo Jiten* (1997 : 34) dituliskan bahwa permainan merupakan elemen yang cukup penting yang dapat menghilangkan suasana tegang dan kejenuhan dalam pembelajaran bahasa, dan juga dapat merubah suasana menjadi lebih menyenangkan sehingga minat para siswa semakin bertambah. Sehingga dapat dikatakan bahwa belajar dengan memasukkan unsur permainan ke dalamnya dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih segar dan tidak membosankan. Oleh karena itu, permainan dapat dimanfaatkan sebagai media dan sekaligus sebagai teknik pembelajaran.

5. Pembelajaran Hiragana di Sekolah

a. Pengertian Hiragana

“Hiragana (ひらがな、平仮名) adalah suatu cara penulisan bahasa Jepang dan memiliki sebutan suku-kata. Pada masa silam, ia juga dikenal sebagai *onnade* (おんなで , 女手) atau ‘tulisan wanita’ karena biasa digunakan oleh kaum wanita. Kaum lelaki pada masa itu menulis dengan menggunakan tulisan Kanji dan Katakana. Hiragana mulai digunakan secara luas pada abad ke-10 Masehi”.(Sudjianto dan Dahidi, 2007:72)

Hiragana adalah satu tulisan bahasa Jepang dan mewakili satu sukukata. Tulisan ini berjumlah 46 sukukata.([http : //ensiklopedi.info/hiragana](http://ensiklopedi.info/hiragana)) Menurut Campbell, hiragana terdiri dari 46 karakter. “Hira” berarti “lazim digunakan”, “mudah”, “membulat”. Hiragana dibentuk dari penyederhanaan kanji yang kemudian dinamai “hiragana”. Pada awalnya, hiragana hanya digunakan oleh para wanita yang tidak diperbolehkan mempelajari huruf Cina sehingga hiragana dikatakan sebagai *onnade* atau “tangan wanita”. ([http : //www.iyume.com//research/onji1.html](http://www.iyume.com//research/onji1.html))

Hiragana adalah huruf-huruf yang berbentuk seperti あ (a)、い (i)、う (u)、え (e)、お (o) dan sebagainya. Huruf hiragana terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*), sedangkan katakana terbentuk dari garis-garis atau coretan yang lurus (*chokusenteki*) (Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi, 2007 : 73). Pendapat ini dapat dijadikan salah satu karakteristik hiragana yang membedakannya dengan katakana.Walaupun ada huruf hiragana seperti か (ka)、き (ki)、せ (se)、

へ (he), や (ya), り (ri) yang secara sepintas terlihat sama dengan bentuk katakana カ (ka), キ (ki), セ (se), へ (he), ヤ (ya), リ (ri) namun ada perbedaan yang mendasar diantar keduanya. Perbedaan-perbedaan tersebut terletak pada bentuk coretan-coretan atau garis-garisnya. Coretan-coretan yang membentuk hiragana tampak melengkung sedangkan coretan-coretan yang membentuk katakana tidak melengkung dan terkesan kaku.

“Sampai sekarang belum ada pendapat yang pasti mengenai pencipta huruf hiragana. Sebab, seperti dijelaskan oleh Sada Chiaki dalam bukunya *Atarashii Kokugogaku* bahwa ada pendapat yang menjelaskan bahwa pembuat huruf hiragana adalah Kooboo Daishi, namun pendapat ini tidak beralasan sebab hiragana tidak dibuat oleh perseorangan dan tidak dibuat dalam satu kurun waktu tertentu". (Sudjianto dan Dahidi, 2007: 73) Hiragana dipakai untuk menulis kata-kata bahasa Jepang asli (*wago*) dan kata-kata bahasa Jepang yang berasal dari Cina klasik (*kango*) sebagai pengganti kanji, adjektiva-I, dan adjektiva-na yang dapat mengalami perubahan, menuliskan partikel, verba bantu, prefix dan sebagainya. Huruf hiragana lahir pada awal zaman Heian.. Huruf hiragana yang dipakai sekarang adalah bentuk huruf hiragana yang dipilih dari *sōgana* yang ditetapkan berdasarkan *Petunjuk Departemen Pendidikan Jepang* yang dimuat pada daftar 1 *Shōgakkōrei Shiko Kisoku* pada tahun 1900 (tahun 33 Meiji) (Sudjianto dan Dahidi, 2007: 72)

Tabel 2.2

Asal mula huruf hiragana (Katoo, 1991:227)

あ (安)	い (以)	う (宇)	え (依)	お (於)
か (加)	き (機)	く (久)	け (計)	こ (己)
さ (左)	し (之)	す (寸)	せ (世)	そ (曾)
た (太)	ち (知)	つ (川)	て (天)	と (止)
な (奈)	に (仁)	ぬ (奴)	ね (祢)	の (乃)
は (波)	ひ (比)	ふ (不)	へ (部)	ほ (保)
ま (末)	み (美)	む (武)	め (女)	も (毛)
や (也)		ゆ (由)		よ (与)
ら (良)	り (利)	る (留)	れ (礼)	ろ (呂)
わ (和)				を (遠)
ん (天)				

b. Lambang Bunyi Hiragana.**1. Lambang Bunyi *Chokuon***

Chokuon adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang menggunakan sebuah huruf kana. Hiragana yang melambangkan bunyi *chokuon* yaitu:

a. Beberapa hiragana yang melambangkan bunyi *seion*

b. Beberapa hiragana yang melambangkan bunyi *dakuon*

c. Beberapa hiragana yang melambangkan bunyi *handakuon*

Berikut ini adalah keseluruhan huruf-huruf *chokuon* :

あ か さ た な は ま や ら わ が ざ だ ば ぱ
 い き し ち に ひ み り ぎ じ ち び ぴ
 う く す つ ぬ ふ む ゆ る ぐ ず づ ぶ ぶ
 え け せ て ね へ め れ げ ぜ で べ ぺ
 お こ そ と の ほ も よ ろ を ご ぞ ど ぼ ぽ

2. Lambang Bunyi *Yoo'on*

Yoo'on adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang terbentuk dari huruf-huruf hiragana き (ki), し (shi), ち (chi), に (ni), ひ (hi), み (mi), ぎ (gi), じ (ji), び (bi) atau ぴ (pi) atau vokal yang berbunyi "i" ditambah dengan huruf や (ya), ゆ (yu), atau よ (yo) yang ditulis dengan ukuran kecil. Hiragana yang dapat menggambarkan *yoo'on* adalah :

- a. Huruf hiragana yang menggambarkan bunyi *seion*
- b. Huruf hiragana yang menggambarkan bunyi *dakuon*
- c. Huruf hiragana yang menggambarkan bunyi *handakuon*

Berikut ini adalah keseluruhan huruf-huruf *yoo'on* :

きゃ しゃ ちゃ にゃ ひゃ みゃ りゃ ぎゃ じゃ びゃ ぴゃ

きゅ しゅ ちゅ にゅ ひゅ みゅ りゅ ぎゅ じゅ びゅ ぴゅ

きょ しょ ちょ によ ひょ みょ りょ ぎょ じょ びょ ぴょ

3. Lambang Bunyi *Seion*

Seion adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan kana yang tidak memakai *dakuten* (`) dan *handakuten* (°).

Hiragana yang dapat menggambarkan *seion* adalah :

a. Huruf hiragana yang menggambarkan bunyi *chokuon*

b. Huruf hiragana yang menggambarkan bunyi *yoo'on*

Berikut ini adalah keseluruhan huruf-huruf *seion* :

あ か さ た な は ま や ら わ

い き し ち に ひ み り

う く す つ ぬ ふ む ゆ る

え け せ て ね へ め れ

お こ そ と の ほ も よ ろ を

きゃ しゃ ちゃ にゃ ひゃ みゃ りゃ

きゅ しゅ ちゅ にゅ みゅ りゅ

きょ しょ ちょ によ ひょ みょ りょ

4. Lambang Bunyi *Dakuon*

Dakuon adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan kana yang memakai *dakuten* ([゛]). Hiragana yang dapat menggambarkan *seion* adalah :

a. Huruf hiragana yang menggambarkan bunyi *chokuon*

b. Huruf hiragana yang menggambarkan bunyi *yoo'on*

Berikut ini adalah keseluruhan huruf-huruf *dakuon* :

が ざ だ ば ぎゃ じゃ ちゃ びゃ

ぎ じ ぢ び

ぐ ず づ ぶ ぎゅ じゅ ちゅ びゅ

げ ぜ で べ

ご ぞ ど ぼ ぎょ じょ ちょ びょ

5. Lambang Bunyi *Handakuon*

Handakuon adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan kana yang memakai *handakuten* (゜). Kosaka Mitamura (1988 : 39) mengatakan bahwa *handakuon* adalah suku kata yang dimulai dengan huruf “p”. Jenis ini ditunjukkan dengan simbol lingkaran kecil yang berada di sudut kanan atas pada suku kata yang dimulai dengan huruf “h”. Hiragana yang dapat menggambarkan *handakuon* adalah :

- a. Huruf hiragana yang menggambarkan bunyi *chokuon*
- b. Huruf hiragana yang menggambarkan bunyi *yoo'on*

Berikut ini adalah keseluruhan huruf-huruf *handakuon* :

ぱ ぴ ぷ ぺ ぽ ぴゃ ぴゅ ぴょ

6. Lambang Bunyi *Tokushuon*

Tokushuon berarti bunyi yang khas atau bunyi istimewa yaitu bunyi yang diucapkan secara khusus dan memiliki ciri-ciri tertentu yang tidak dimiliki bunyi lainnya. Salah satu cirinya yaitu bunyi ini hanya terbentuk dari satu konsonan tanpa bunyi vokal, sehingga bunyi ini tidak dapat berdiri sendiri membentuk sebuah silabel kecuali digabungkan dengan silabel lain yang ada sebelumnya. *Tokushuon* terdiri atas *hatsuon* dan *sokuon*. *Hatsuon* yang disebut juga *haneruon* adalah bunyi yang digambarkan dengan huruf hiragana ん (n). Bunyi *hatsuon* biasanya dipakai di tengah atau di akhir sebuah kata.

Sokuon yang disebut juga *tsumaruon* adalah bunyi yang dapat digambarkan dengan huruf hiragana つ (tsu) kecil. *Sokuon* biasanya dipakai di tengah kata (menunjukkan konsonan rangkap). Pada kata-kata tertentu dipakai di akhir kata seperti pada kata あっ untuk menyatakan perasaan, ekspresi atau emosi. (Sudjianto dan Dahidi, 2007: 75-77)

c. Macam-macam Cara Pengajaran Hiragana

Terdapat berbagai macam cara untuk dapat menghafal dan mempelajari huruf-huruf hiragana, seperti:

1. Latihan (*Drill*) dan Praktek (*Practice*)

Para pengajar menyediakan atau memberikan materi utama untuk para siswa melalui perangkat lunak yang ada, sehingga dari perangkat lunak tersebut para siswa dapat melakukan latihan-latihan dari soal-soal yang telah disediakan. Dari sana akan terlihat bahwa siswa akan praktek dan belajar secara langsung.

2. Penjelasan (*Tutorial*)

Materi yang dipresentasikan biasanya lewat teks dan gambar dan dilakukan secara bertahap. Pada tiap tahap diberi penjelasan serta contoh-contoh pemecahan masalah. Untuk menguji pemakai, sistem memberikan pertanyaan yang dijawab oleh siswa, setelah itu dievaluasi oleh sistem, bila dijawab salah maka ada langkah-langkah untuk jawaban untuk soal yang benar.

3. Simulasi

Tersedia program simulasi dengan mengkombinasi desain dan peralatan latihan untuk memperoleh jawaban yang cepat dari soal yang rumit.

4. Permainan

Dengan permainan siswa dapat belajar dengan suasana santai. Cara ini merupakan cara belajar yang efektif, karena dengan suasana yang santai siswa tidak mendapat tekanan sehingga mudah untuk menangkap materi yang diberikan dengan cepat. (CAL-jepang.doc)

d. Dasar Penulisan Hiragana

Urutan penulisan hiragana secara umum:

1. Menarik sebuah garis horizontal dari kiri ke kanan.
2. Menarik sebuah garis vertikal dari atas ke bawah.

Tiga cara mengakhiri coretan (*stroke*):

1. *Tome (Stop)*

Menghentikan pena atau pensil sepenuhnya dengan cara menekan kertas dengan pelan.

mae

inu

neko

ま.え.

い.ぬ.

ね.こ.

(depan)

(anjing)

(kucing)

2. *Hane (Jump)*

Menghentikan coretan dengan cara membuat “ekor” di bagian lain.

kasa	take	hari
かさ	たけ	はり
(payung)	(bambu)	(jarum)

3. *Harai (Sweeping)*

Menulis coretan dengan mengangkat pena atau pensil, secara bertahap memindahkan tangan ke ujung coretan.

ushi	tsume	asu
うし	つめ	あす
(sapi)	(kuku)	(besok)

Tidak seperti penulisan alphabet yang tidak memiliki aturan tertentu dalam penulisannya, huruf hiragana memiliki aturan penulisan tersendiri berupa urutan-urutan menulis coretan untuk setiap huruf.

e. Kesulitan-kesulitan Dalam Mempelajari Huruf Hiragana

Dalam mempelajari bahasa Jepang, penguasaan terhadap huruf hiragana adalah hal yang paling penting. Agar para pembelajar bahasa Jepang tersebut dapat menguasai bahasa Jepang dengan baik. Namun banyaknya huruf hiragana serta banyaknya aturan dalam penulisan dan penggunaannya, maka hal tersebut menjadi masalah utama bagi para pembelajar bahasa Jepang. Berikut ini adalah masalah-masalah yang sering dihadapi oleh pembelajar bahasa Jepang pada saat mempelajari huruf hiragana.

1. Kesulitan dalam mengingat bentuk huruf, masalah utama yang dihadapi siswa ketika mempelajari bahasa Jepang adalah mengingat huruf yang bentuknya asing dalam jumlah yang banyak yaitu, 46 huruf.

Padahal kenyataannya, mengingat huruf adalah langkah awal untuk dapat membaca dan menuliskan bahasa Jepang dengan baik dan benar.

2. Kesulitan dalam membaca atau mengucapkannya, masalah ini sering muncul disebabkan oleh siswa yang tidak mampu mengingat huruf hiragana dengan baik, sehingga berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam membaca dan menulis.
3. Kesulitan dalam membedakan huruf, banyaknya jumlah huruf hiragana cukup menyulitkan siswa ketika mengingatnya, ditambah lagi dengan bentuknya yang mirip. Contohnya huruf に dengan た, あ dengan お, さ dengan き, は dengan ほ, ね dengan れ dan わ.
4. Kesulitan dalam menulis huruf dengan urutan yang benar, dalam menuliskan huruf hiragana ada urutan yang harus selalu diperhatikan oleh setiap pembelajar bahasa Jepang. Urutan dalam penulisan tersebut tidak bisa dilakukan berdasarkan keinginan sendiri. Tetapi, sudah ada ketentuan yang telah ditetapkan. (Sutedi, 2009: 73).

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Yulia (2010) dari Jurusan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta yang meneliti *Analisis Kesulitan Belajar Huruf Hiragana Siswa SMA Negeri 18 Jakarta Utara*. Serta penelitian yang dilakukan oleh Kemaladewi (2008) dari jurusan bahasa Jepang UPI, dengan judul *Teknik permainan tempel huruf untuk meningkatkan penguasaan huruf hiragana*. Dan penelitian yang dilakukan oleh

Giska Tamara (2009) dari Program Studi Teknik Informatika ITB dengan judul *Penggunaan Teknik Heuristik dan Alogaritma Runur-balik untuk Pemecahan masalah pada Permainan Hashiwokakero.*

C. Konsep

Dalam mempelajari sebuah bahasa banyak hal yang wajib dipelajari oleh pembelajar tersebut. Hal - hal yang harus dipelajari oleh mereka yakni : huruf, kosakata, pola kalimat, kata kerja, dan sebagainya. Hal tersebut umumnya selalu ada ketika kita mempelajari bahasa, begitu juga dengan bahasa asing seperti bahasa Jepang. Dalam bahasa Jepang sebelum masuk dalam percakapan ataupun bentuk kalimat sederhana, ada hal dasar yang dipelajari yakni huruf. Huruf termasuk bagian paling penting selain kosakata untuk dipelajari. Oleh karena itu wajib bagi pembelajar bahasa Jepang untuk bisa hapal dan paham dengan huruf kana dalam bahasa Jepang baik dalam hal penulisan ataupun cara membacanya.

Mengajarkan huruf kana pada siswa yang ingin ataupun sedang belajar bahasa Jepang, tidak dapat kita anggap sebagai hal kecil yang mudah ataupun dapat disepelekan. Banyak hal harus diperhatikan, yang bahkan tak jarang menjadi kesulitan bagi siswa dalam mempelajarinya. Teknik yang menyenangkan dan menarik dapat kita pergunakan untuk membuat belajar huruf menjadi tidak sulit ataupun membosankan.

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berasal dari bahasa latin. Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim

ke penerima sehingga merangsang (menstimulus) pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi atau dapat dikatakan media adalah alat yang dapat dipergunakan oleh pengajar untuk membantu memudahkan tugas mengajar (Sadiman (et al) Fadli 2005; 52). Media digunakan untuk membuat siswa tertarik dengan materi pelajaran sehingga mudah diserap dalam proses belajar. Siswa tidak merasa bosan ataupun cepat mengantuk dalam menerima pelajaran. Salah satu teknik atau media yang dapat dipergunakan dalam belajar yakni teknik permainan.

Permainan yang seru atau mengasyikkan dapat membuat siswa menjadi rileks dan santai. Suasana yang santai dalam belajar dengan bantuan permainan tetapi terselip sebuah keseriusan dalam belajar dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Dengan suasana dan motivasi yang kuat dalam diri siswa tersebut, maka akan memudahkannya dalam penyerapan dan penguasaan materi pelajaran. Sedangkan pengajaran yang tanpa menggunakan media permainan ataupun bantuan lainnya dan hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar dapat membuat suasana menjadi tegang dan siswa menjadi jenuh. Hal tersebut dapat berakibat pada menurunnya motivasi siswa dalam belajar dan penyerapan materi pelajaran. Sehingga tidak akan didapatkan peningkatan dalam belajar, terutama bahasa Jepang tersebut.

Berdasarkan penjelasan singkat tersebut di atas, maka peneliti berasumsi bahwa pengajaran huruf hiragana dalam bahasa Jepang dengan menggunakan teknik permainan *hashi* dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana pada siswa kelas X SMA Pusaka 1 Jakarta.

D. Rumusan Hipotesis

Hipotesis adalah gabungan dari dua kata yakni "hipo" yang artinya "di bawah" dan "tesis" yang artinya "kebenaran". Secara keseluruhan "hipotesis" berarti "di bawah kebenaran", kebenaran yang masih berada di bawah (belum tentu benar) dan baru dapat diangkat menjadi suatu kebenaran jika memang telah disertai dengan bukti-bukti.

Hipotesis dari penelitian ini adalah :

1. Hipotesis Kerja (HK) :

Terdapat efektivitas teknik permainan *Hashi* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana siswa kelas X SMA Pusaka 1 Jakarta.

2. Hipotesis Nol (HO) :

Tidak terdapat efektivitas teknik permainan *Hashi* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana siswa kelas X SMA Pusaka 1 Jakarta.

E. Definisi Istilah

1. Eksperimen

Eksperimen menurut Poerwadarminta adalah suatu percobaan sistematis dan berencana untuk membuktikan suatu teori (Poerwadarminta, 1990: 222) Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari perlakuan (Arikunto, 2002: 4). Eksperimen dalam penelitian ini yaitu dengan memberikan pengajaran pada siswa dengan menggunakan media gambar, maksudnya yaitu

agar siswa lebih berminat dan lebih mudah dalam mempelajari materi yang diberikan.

F. Definisi Operasional

Dalam melakukan penelitian ini, penulis memberikan beberapa pengertian yang berhubungan dengan proses penelitian yang akan dilakukan, agar memudahkan para pembaca yang tidak mengetahui istilah-istilah yang terdapat didalam penelitian ini.

1. Secara harfiah efektivitas dapat diartikan, bersifat mempunyai daya guna dan membawa hasil guna (Moeliono,1989: 250). Dalam penelitian ini berarti adanya daya guna dan membawa hasil guna dalam teknik permainan hashi terhadap penguasaan huruf hiragana.
2. *Technique* ialah tingkat yang menguraikan prosedur-prosedur tersendiri dan terperinci tentang cara pengajaran bahasa dalam kelas. (Veri, 2001:18).
Dalam Standar Nasional Silabus Bahasa Jepang, dijelaskan bahwa teknik adalah cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. (2001:7).
Pengetahuan dan kepandaian membuat sesuatu yang berkenaan dengan suatu hasil. Cara (kepandaian,dsb) membuat atau melakukan sesuatu dimana di dalamnya terdapat sebuah metode atau sistem. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001).
3. Permainan yaitu sesuatu yang digunakan untuk bermain (Poerwadarminta, 1990: 110).

4. Huruf Hiragana

“漢字の形を崩してできた (あ、い、う、...) などの文字”

Hiragana adalah bentuk kanji yang disederhanakan (a,i,u...) dan lain-lain

Huruf hiragana yang dimaksud dalam penelitian ini adalah huruf yang merupakan penyederhanaan dari bentuk huruf kanji (Sakata Yukiko, 1995: 834).

5. Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/ bahasa tulis (Hodgson, 1960: 43-44).
6. Menulis adalah kegiatan yang dilakukan yang dilakukan penulis untuk menyampaikan pesan (encoding process) (Anderson 1972 : 3).

Jadi yang dimaksud dengan efektivitas teknik permainan *hashi* dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada penulisan skripsi ini adalah suatu rangkaian kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa dimana guru mengajarkan siswa cara membaca dan menulis huruf hiragana menggunakan suatu alat berbentuk permainan dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan siswa menyerap pelajaran dan meningkatkan prestasi.