

**EFEKTIVITAS MEDIA *PUZZLE* TERHADAP  
PENGUASAAN *HIRAGANA* SISWA SMA**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Bahasa Jepang*



**OLEH:**

**BUNGA PUTRI ZHELITA  
19180004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

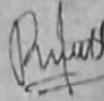
**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**Judul** : Efektivitas Media *Puzzle* Terhadap Penguasaan  
*Hiragana* Siswa SMA  
**Nama** : Bunga Putri Zhelita  
**NIM** : 19180004  
**Program Studi** : Pendidikan Bahasa Jepang  
**Jurusan** : Bahasa dan Sastra Inggris  
**Fakultas** : Bahasa dan Seni

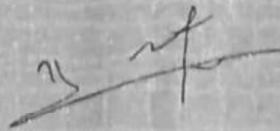
Padang, 31 Oktober 2023

Disetujui oleh,  
Pembimbing



Rita Arni, S.Hum, M.Pd  
NIP. 198501052019032014

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris  
FBS-UNP



Dr. Yuli Tiarina, M.Pd  
NIP. 197707202002122002

## HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang dengan judul

**Efektivitas Media *Puzzle* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa SMA**

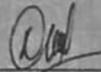
Nama : Bunga Putri Zhelita  
NIM : 19180004  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 31 Oktober 2023

### Tim Penguji

- |              |                              |
|--------------|------------------------------|
| 1 Ketua      | Nova Yulia, S.Hum., M.Pd     |
| 2 Sekretaris | Rahmi Oktayory Wikarya, M.Pd |
| 3 Anggota    | Rita Arni, S.Hum., M.Pd      |

### Tanda Tangan

  
\_\_\_\_\_  
  
\_\_\_\_\_  
  
\_\_\_\_\_



**SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bunga Putri Zhelita  
NIM/TM : 19180004/2019  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul *Efektivitas Media Puzzle Terhadap Penguasaan Hiragana Siswa SMA* adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,  
Kepala Departemen

Dr. Yuli Tiarina, M.Pd.  
NIP. 197707202002122002

Saya yang menyatakan,



Bunga Putri Zhelita  
NIM. 19180004

## ABSTRAK

Zhelita, Bunga Putri. 2023. “Efektivitas Media *Puzzle* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa SMA”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Departemen Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Mempelajari *hiragana* bukanlah suatu hal yang mudah, karena dari segi huruf, *hiragana* memiliki bentuk huruf yang berbeda dan jumlahnya yang banyak, maka karena hal itulah yang membuat para pembelajar bahasa Jepang merasa kesulitan. Kesulitan yang dirasakannya yaitu, seperti kesulitan dalam membedakan ataupun mengingat hurufnya. Berdasarkan pengamatan peneliti saat melakukan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) periode Juli-Desember 2022 di SMAN 13 Padang dan wawancara yang dilakukan bersama guru dan siswa disekolah tersebut ditemukan memang siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari *hiragana* yang disebabkan karena memiliki jumlah huruf yang banyak dan bentuk hurufnya yang mirip, sehingga menyebabkan kurangnya penguasaan dan minat siswa dalam mempelajari *hiragana*. Oleh karena itu, untuk menangani permasalahan tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk membantu atau mempermudah siswa dalam meningkatkan penguasaannya saat mempelajari *hiragana*. Penggunaan media *puzzle* bisa membantu atau mengatasi permasalahan tersebut. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan tingkat keefektifan media *puzzle* terhadap penguasaan *hiragana* siswa kelas XII SMAN 13 Padang. Penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design*. Data diperoleh dengan memakai teknik *purposive sampling* yaitu kelas XII IPS 3 yang berjumlah 32 orang. Berdasarkan hasil uji-t disimpulkan bahwa  $H_1$  diterima pada taraf signifikan 0,05, karena nilai  $\text{sig} < 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ) yang berarti penguasaan *hiragana* pada *posstest* jauh berbeda dengan *pretest*. Dengan kata lain, penggunaan media *puzzle* efektif digunakan dalam pembelajaran *hiragana*.

**Kata Kunci:** *Hiragana, Media, Puzzle*

## **ABSTRACT**

Zhelita, Bunga Putri. 2023. “Effectiveness of Puzzle Media on High School Students' Hiragana Mastery”. Thesis. Japanese Language Education Study Program. Department of English Language and Literature. Faculty of Language and Arts. Padang State University.

*Learning hiragana is not an easy thing, because in terms of letters, hiragana has different letter shapes and there are many of them, so that's what makes Japanese learners feel difficult. The difficulty they feel is, such as difficulty in distinguishing or remembering the letters. Based on the observations of researchers while conducting Educational Field Practice (PLK) in the July-December 2022 period at SMAN 13 Padang and interviews conducted with teachers and students at the school, it was found that students had difficulty in learning hiragana because it had a large number of letters and similar letter shapes, causing a lack of mastery and student interest in learning hiragana. Therefore, to deal with these problems, a more interesting and effective learning media is needed to help or facilitate students in improving their mastery when learning hiragana. The use of puzzle media can help or overcome these problems. The purpose of this study is to describe the effectiveness of puzzle media on the mastery of hiragana of class XII students of SMAN 13 Padang. This research is a quantitative experimental research with one group pretest-posttest design. The data were obtained by using purposive sampling technique, namely class XII IPS 3 which amounted to 32 people. Based on the t-test results, it is concluded that it is accepted at a significant level of 0.05, because the sig value < 0.05 (0.000 < 0.05) which means that the mastery of hiragana on the posttest is much different from the pretest. In other words, the use of puzzle media is effective in learning hiragana.*

**Keywords:** *Hiragana, Media, Puzzle*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang sudah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Efektivitas Media *Puzzle* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa SMA”. Shalawat serta salam penulis ucapkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah menjadikan kita insan yang berilmu pengetahuan pada zaman sekarang ini. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan dorongan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Rita Arni, S.Hum, M.Pd. sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing, memberikan masukan, tambahan ilmu, nasehat, solusi, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Nova Yulia, S.Hum, M.Pd. sebagai dosen penguji sekaligus ketua tim penguji yang telah memberikan masukan dan saran bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Rahmi Oktayory Wikarya, M.Pd. sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Damai Yani, S.Hum, M.Hum. selaku ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Hendri Zalman, S.Hum, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik (PA)
6. Orang tua penulis yang telah memberikan do'a, dukungan, motivasi, perhatian, dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Saudara kandung penulis yang telah memberikan do'a, dukungan, dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Ibu Lola Arinoverizal, S.Hum. selaku guru bahasa Jepang SMAN 13 Padang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Siswa-siswi kelas XII IPS 1-4 SMAN 13 Padang yang telah bersedia menjadi partisipan dalam penelitian.
10. Sahabat penulis yaitu Radiyatul atau dipanggil Nadiya yang telah memberikan *support* dan semangat kepada penulis dalam berbagai hal.
11. Teman seperjuangan kuliah penulis yaitu Rini dan Lisa yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Semua pihak lainnya yang telah membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, penyusunan, dan penyelesaian skripsi ini.
13. Terakhir kepada diri sendiri yang telah semangat, berjuang, dan bekerja keras sampai sejauh ini, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini sebaik dan semaksimal mungkin.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan ketidak sempurnaan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis berharap para pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang membangun agar skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat dijadikan sebagai sumber informasi.

Padang, Oktober 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
G. Definisi Operasional .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
A. Landasan Teori.....	9
1. Media Pembelajaran .....	9
2. Media <i>Puzzle</i> .....	14
3. <i>Hiragana</i> .....	18
B. Penelitian Relevan .....	24
C. Kerangka Konseptual.....	27
D. Hipotesis Penelitian .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Desain Penelitian .....	29
B. Populasi dan Sampel.....	30
C. Variabel dan Data Penelitian .....	30
D. Instrumen Penelitian .....	31

E. Prosedur Penelitian .....	37
F. Teknik Pengumpulan Data .....	39
G. Uji Persyaratan Analisis.....	40
H. Teknik Analisis Data.....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>44</b>
A. Deskripsi Data.....	44
B. Analisis Data.....	51
C. Pembahasan.....	77
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>81</b>
A. Kesimpulan .....	81
B. Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>87</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.	<i>Hiragana</i> Lambang Bunyi <i>Chokuon</i> .....	19
Tabel 2.	<i>Hiragana</i> Lambang Bunyi <i>Yoon</i> .....	20
Tabel 3.	<i>Hiragana</i> Lambang Bunyi <i>Seion</i> .....	20
Tabel 4.	<i>Hiragana</i> Lambang Bunyi <i>Dakuon</i> .....	21
Tabel 5.	<i>Hiragana</i> Lambang Bunyi <i>Handakuon</i> .....	21
Tabel 6.	Indikator Soal Tes .....	33
Tabel 7.	Rubrik Penilaian Tes Pilihan Ganda .....	33
Tabel 8.	Rubrik Penilaian Tes Isian Singkat.....	34
Tabel 9.	Tingkat Kesukaran Butir Tes .....	35
Tabel 10.	Tingkat Daya Pembeda Butir Tes .....	36
Tabel 11.	Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	38
Tabel 12.	Uji Normalitas Data.....	41
Tabel 13.	Uji Homogenitas Data.....	41
Tabel 14.	Nilai Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Sebelum Menggunakan Media <i>Puzzle</i> .....	44
Tabel 15.	Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Sebelum Menggunakan Media <i>Puzzle</i> .....	45
Tabel 16.	Konversi Hasil <i>Pretest</i> Ke Dalam Penilaian KKM Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Sebelum Menggunakan Media <i>Puzzle</i> .....	47
Tabel 17.	Nilai Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Setelah Menggunakan Media <i>Puzzle</i> .....	47
Tabel 18.	Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Setelah Menggunakan Media <i>Puzzle</i> .....	48
Tabel 19.	Konversi Hasil <i>Pretest</i> Ke Dalam Penilaian KKM Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Setelah Menggunakan Media <i>Puzzle</i> .....	49
Tabel 20.	Perbandingan Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Sebelum dan Setelah Menggunakan Media	

	<i>Puzzle</i> .....	50
Tabel 21.	Hasil <i>Pretest</i> Perhitungan Nilai Max, Min, Simpangan Baku, <i>Mean</i> , Median, dan Modus dari <i>Pretest</i> Pada Indikator 1.....	51
Tabel 22.	Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Sebelum Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pada Indikator 1 .....	52
Tabel 23.	Hasil <i>Pretest</i> Perhitungan Nilai Max, Min, Simpangan Baku, <i>Mean</i> , Median, dan Modus dari <i>Pretest</i> Pada Indikator 2.....	53
Tabel 24.	Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Sebelum Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pada Indikator 2.....	54
Tabel 25.	Hasil <i>Pretest</i> Perhitungan Nilai Max, Min, Simpangan Baku, <i>Mean</i> , Median, dan Modus dari <i>Pretest</i> Pada Indikator 3.....	55
Tabel 26.	Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Sebelum Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pada Indikator 3 .....	56
Tabel 27.	Hasil <i>Pretest</i> Perhitungan Nilai Max, Min, Simpangan Baku, <i>Mean</i> , Median, dan Modus dari <i>Pretest</i> Pada Indikator 4.....	57
Tabel 28.	Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Sebelum Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pada Indikator 4.....	58
Tabel 29.	Hasil Perhitungan Nilai Max, Min, Simpangan Baku, <i>Mean</i> , Median, dan Modus dari <i>Posttest</i> Pada Indikator 1 .....	59
Tabel 30.	Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Setelah Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pada Indikator 1 .....	60
Tabel 31.	Hasil Perhitungan Nilai Max, Min, Simpangan Baku, <i>Mean</i> , Median, dan Modus dari <i>Posttest</i> Pada Indikator 2 .....	61
Tabel 32.	Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Setelah Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pada Indikator 2 .....	62

Tabel 33. Hasil Perhitungan Nilai Max, Min, Simpangan Baku, <i>Mean</i> , Median, dan Modus dari <i>Posttest</i> Pada Indikator 3 .....	63
Tabel 34. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Setelah Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pada Indikator 3 .....	64
Tabel 35. Hasil Perhitungan Nilai Max, Min, Simpangan Baku, <i>Mean</i> , Median, dan Modus dari <i>Posttest</i> Pada Indikator 4 .....	65
Tabel 36. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Setelah Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pada Indikator 4 .....	66
Tabel 37. Perbandingan Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Sebelum dan Setelah Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pada Indikator 1 .....	67
Tabel 38. Perbandingan Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Sebelum dan Setelah Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pada Indikator 2 .....	70
Tabel 39. Perbandingan Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Sebelum dan Setelah Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pada Indikator 3 .....	72
Tabel 40. Perbandingan Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Sebelum dan Setelah Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pada Indikator 4 .....	74
Tabel 41. Uji Hipotesis Menggunakan <i>Paired Sample T-test</i> .....	76
Tabel 42. Grup Statistik .....	77

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konspetual Penelitian.....	28
--	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Contoh Desain Media <i>Puzzle</i> .....	18
Gambar 2.	Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Sebelum Menggunakan Media <i>Puzzle</i> ..	46
Gambar 3.	Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Setelah Menggunakan Media <i>Puzzle</i> ....	49
Gambar 4.	Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Sebelum Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pada Indikator 1 .....	52
Gambar 5.	Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Sebelum Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pada Indikator 2 .....	54
Gambar 6.	Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Sebelum Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pada Indikator 3 .....	56
Gambar 7.	Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Sebelum Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pada Indikator 4 .....	58
Gambar 8.	Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Setelah Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pada Indikator 1 .....	60
Gambar 9.	Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Setelah Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pada Indikator 2 .....	62
Gambar 10.	Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Setelah Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pada Indikator 3 .....	64
Gambar 11.	Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang Setelah Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Pada Indikator 4 .....	66

Gambar 12. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Siswa (SP-21) Dalam Menjawab Soal Pada Indikator 1 .....	68
Gambar 13. Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Siswa (SP-21) Dalam Menjawab Soal Pada Indikator 1 .....	69
Gambar 14. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Siswa (SP-18) Dalam Menjawab Soal Pada Indikator 2 .....	70
Gambar 15. Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Siswa (SP-18) Dalam Menjawab Soal Pada Indikator 2 .....	71
Gambar 16. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Siswa (SP-10) Dalam Menjawab Soal Pada Indikator 3 .....	72
Gambar 17. Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Siswa (SP-10) Dalam Menjawab Soal Pada Indikator 3 .....	73
Gambar 18. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Siswa (SP-15) Dalam Menjawab Soal Pada Indikator 4 .....	74
Gambar 19. Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Siswa (SP-15) Dalam Menjawab Soal Pada Indikator 4 .....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 1.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	87
Gambar 2.	Validitas Instrumen .....	93
Gambar 3.	Analisis Butir Soal .....	96
Gambar 4.	Realibilitas.....	98
Gambar 5.	Soal <i>Pretest</i> .....	100
Gambar 6.	Kunci Jawaban <i>Pretest</i> .....	104
Gambar 7.	Soal <i>Posttest</i> .....	105
Gambar 8.	Kunci Jawaban <i>Posttest</i> .....	109
Gambar 9.	Identitas Sampel dan Hasil <i>Pretest</i> .....	110
Gambar 10.	Identitas Sampel dan Hasil <i>Posttest</i> .....	111
Gambar 11.	Nilai <i>Pretest</i> Per-Indikator .....	112
Gambar 12.	Nilai <i>Posttest</i> Per-Indikator .....	116
Gambar 13.	Uji Normalitas Data dan Uji Homogenitas Data.....	120
Gambar 14.	Uji Hipotesis.....	121
Gambar 15.	Dokumentasi .....	122
Gambar 16.	Surat Izin Penelitian .....	123
Gambar 17.	Surat Izin Dinas Pendidikan.....	124

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Jepang adalah suatu negara yang mempunyai berbagai ragam budaya yang sangat unik dan menarik. Selain, mempunyai berbagai ragam budaya yang unik dan menarik, Jepang juga mempunyai berbagai macam jenis huruf, yaitu seperti *hiragana*, *katakana*, *kanji*, dan *romaji*. Keempat jenis huruf tersebut melekat dalam pembelajaran bahasa Jepang dan memiliki kegunaan yang berbeda. Diantara keempat jenis huruf tersebut, *hiragana* merupakan huruf yang harus pertama kali dipelajari dan dikuasai oleh para pembelajar bahasa Jepang, karena *hiragana* merupakan huruf dasar bahasa Jepang. Menurut Akamatsu (dalam Inoue, 2017) *hiragana* adalah karakter yang beradaptasi dengan China dan mewakili karakter yang unik di Jepang. *Hiragana* adalah huruf Jepang yang dikembangkan untuk mempromosikan dialek asli Jepang. *Hiragana* memiliki bentuk penulisan yang melengkung dan mempunyai huruf yang berjumlah 46 karakter.

Mempelajari *hiragana* bukanlah suatu hal yang mudah, karena dari segi huruf, *hiragana* memiliki jumlah huruf yang banyak dan bentuk hurufnya yang mirip, maka karena hal itulah yang membuat para siswa saat belajar bahasa Jepang merasa kesulitan. Kesulitan yang dirasakannya yaitu, seperti kesulitan dalam membedakan ataupun mengingat hurufnya. Danasasmita (2009: 43), mengemukakan bahwa kesulitan bagi pemula untuk belajar *hiragana* karena sering tertipu dengan bentuk hurufnya yang mirip. Selaras dengan itu, menurut Arni dan Suciaty (2021:2) mengemukakan bahwa banyaknya jumlah huruf membuat siswa kesulitan dalam mempelajarinya. Selain itu, *hiragana* memiliki banyak kesamaan bentuk, adanya urutan penulisan, intonasi, pengucapan (*hatsuon*), konsonan ganda (*sakuon*), dan vokal panjang yang juga harus diperhatikan dengan baik.

Permasalahan yang seperti itu, juga terjadi di SMAN 13 Padang, hal tersebut terbukti ketika penulis melakukan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) periode Juli-Desember 2022 di kelas XII IPS, penulis menginstruksikan siswa untuk menyalin kalimat yang ada di papan tulis yang ditulis dengan huruf *hiragana*, namun siswa menunjukkan sikap yang mengeluh, karena mereka merasa kesulitan dalam menyalin kalimat tersebut, dan meminta penulis untuk menuliskan *romaji* pada kalimat tersebut. Tidak hanya itu, ketika penulis mengadakan suatu tes mengenai *hiragana*, penulis menemukan bahwa hasil dari tes tersebut sekitar 75% siswa mendapat nilai rendah atau di bawah KKM (80).

Selain dari pengalaman penulis, penulis juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang yang bernama Lola Arinoverizal, S.Hum, menurut guru tersebut memang siswa kelas XII IPS kesulitan pada saat mengingat *hiragana*, terdapatnya kesalahan dalam penulisan *hiragana*, dan kesulitan dalam membedakan *hiragana* yang mirip. Kemudian, tidak hanya wawancara dengan guru, penulis juga melakukan wawancara dengan 15 siswa kelas XII IPS yang dipilih secara random, menurut mereka kendala yang membuat mereka sulit dalam mempelajari *hiragana* yaitu karena cara belajar yang kurang menarik, sebab pada saat pembelajaran *hiragana* guru hanya menggunakan model pembelajaran langsung (ceramah) dan jarang menggunakan media pembelajaran, sehingga penguasaan mereka mengenai *hiragana* kurang dan nilai tes mengenai *hiragana* yang diraih pun rendah atau tidak sesuai dengan yang diharapkan. Maka, karena hal inilah yang membuat mereka kurang minat, malas, tidak tertarik, dan kesulitan dalam mempelajari *hiragana*.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa kelas XII IPS tersebut, maka diperlukannya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik yang dapat membantu mereka dalam meningkatkan penguasaan saat pembelajaran *hiragana*. Sebagaimana, Hamalik (dalam Arsyad, 2013:19) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bisa menambah minat baru, membangkitkan motivasi dan

menstimulasi aktivitas pembelajaran, serta menimbulkan dampak kognitif bagi siswa. Oleh karena itu, menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memang membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, menyampaikan informasi dan isi pembelajaran. Jadi, penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pembelajaran. Serta, dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton khususnya dalam mempelajari *hiragana*.

Maka, salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran *hiragana* yaitu penggunaan media pembelajaran seperti media *puzzle*. *Puzzle* adalah permainan edukatif yang dimainkan dengan cara memecahkan teka-teki menurut pasangannya. Menurut Situmorang (2012:6), *puzzle* merupakan jenis permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf, atau angka-angka yang disusun membentuk sebuah pola tertentu yang mana ini membuat siswa termotivasi untuk memecahkan *puzzle* secara tepat waktu dan akurat. Selaras dengan itu, menurut Ismail (2011:199), *puzzle* merupakan permainan menyusun gambar atau benda dipecah beberapa kepingan. Dengan penggunaan media *puzzle* diharapkan dapat memudahkan siswa dalam mempelajari *hiragana*. Selain itu, media *puzzle* juga diharapkan agar pembelajaran *hiragana* menjadi lebih menarik, menyenangkan dan tidak monoton, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan semangat dalam pembelajaran *hiragana*.

Penggunaan media *puzzle* ini dalam pembelajaran telah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yaitu oleh Ginty (2017) dengan judul “Efektivitas Permainan *Puzzle* Kosakata untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *puzzle* kosakata efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII IPS 1 MAN 2 Semarang. Hal ini terlihat dari hasil tes responden. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata siswa sebesar 90,75 dengan nilai maksimum 100 dan nilai minimum 70. Sedangkan, pada kelas kontrol

sebesar 86,36 dengan nilai maksimum 100 dan nilai minimum 65. Berdasarkan hasil rumus *t-test*, diperoleh  $t_{hitung} = 2,087$ , sedangkan  $t_{tabel}$  untuk  $N = 66$  dan derajat kebebasan (db)  $N - 2 = 64$  adalah 1,997 dengan taraf signifikansi 5%. Karena  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ , maka hipotesis kerja berbunyi “penggunaan permainan *puzzle* kosakata efektif dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang diterima”.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ginty (2017), terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan, persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media *puzzle*. Sedangkan, perbedaannya terletak pada lokasi dan objek penelitian. Lokasi penelitian oleh peneliti terdahulu berlokasi di MAN 2 Semarang, dan objek penelitiannya siswa kelas XII IPS 1. Sedangkan, lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis di SMAN 13 Padang, dan objek penelitiannya siswa kelas XII IPS 3. Perbedaan selanjutnya terletak pada tujuan penelitian, tujuan penelitian oleh peneliti terdahulu yaitu untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Sedangkan, tujuan penelitian yang dilakukan penulis yaitu untuk meningkatkan penguasaan *hiragana*.

Oleh karena itu, melalui uraian latar belakang di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul “*Efektivitas Media Puzzle Terhadap Penguasaan Hiragana Siswa SMA*”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: pertama, siswa kesulitan dalam mempelajari *hiragana*. Kedua, siswa kurang berminat dalam mempelajari *hiragana*. Ketiga, media yang digunakan dalam mempelajari *hiragana* kurang inovatif.

### C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pembahasan *hiragana* dasar (*seion*) dari あーん (*a-n*) yang terdiri dari 46 huruf pada siswa SMAN 13 Padang khususnya kelas XII IPS 3 menggunakan media *puzzle*.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan terhadap kemampuan membaca dan menulis *hiragana* pada siswa kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang sebelum menggunakan media *puzzle* ?
2. Bagaimana penguasaan terhadap kemampuan membaca dan menulis *hiragana* pada siswa kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang setelah menggunakan media *puzzle* ?
3. Bagaimana efektivitas media *puzzle* terhadap kemampuan membaca dan menulis *hiragana* pada siswa kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang ?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana penguasaan terhadap kemampuan membaca dan menulis *hiragana* pada siswa kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang sebelum menggunakan media *puzzle*.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana penguasaan terhadap kemampuan membaca dan menulis *hiragana* pada siswa kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang setelah menggunakan media *puzzle*.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca dan menulis *hiragana* pada siswa kelas XII IPS 3 SMAN 13 Padang.

## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan pada tujuan penelitian di atas, maka terdapat beberapa manfaat penelitian ini sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu dapat menjadi bahan rujukan/referensi dalam memecahkan permasalahan pada pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran *hiragana*.

### **2. Manfaat Praktis**

a. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah atau memberikan ilmu pengetahuan, informasi, dan wawasan mengenai pemanfaatan media pembelajaran bahasa Jepang, serta dapat menambah kemampuan terkait penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran *hiragana*.

b. Bagi guru, diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan pilihan media pembelajaran saat pembelajaran *hiragana*.

c. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan semangat dan motivasi pada hasil belajar siswa, serta dapat membantu mempermudah dalam pembelajaran *hiragana*.

d. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat memberikan informasi dan dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian, khususnya penelitian yang berhubungan dengan *hiragana*.

## **G. Definisi Operasional**

### **1. Efektivitas**

Efektivitas adalah ukuran keberhasilan atau kegagalan dalam mencapai tujuan organisasi (Mardiasmo, 2017:134). Selaras dengan itu, menurut Wiyono (2007:137), efektivitas adalah suatu kegiatan yang dilakukan memiliki dampak dengan hasil yang diharapkan. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu gambaran atau kondisi yang menunjukkan keberhasilan dalam tercapainya

tujuan tertentu dan ditentukan oleh faktor-faktor seperti kualitas, kuantitas, dan waktu. Jika suatu organisasi mencapai tujuannya, maka organisasi tersebut telah berfungsi secara efektif. Dalam penelitian ini, istilah “efektivitas” diartikan sebagai ukuran atau sejauh mana media *puzzle* dapat digunakan dalam penguasaan *hiragana* di kelas XII IPS SMAN 13 Padang.

## 2. Media *Puzzle*

*Puzzle* adalah sebuah gambar yang dibagi menjadi beberapa bagian, bertujuan untuk mengasah kecerdasan, melatih kesabaran, dan kemampuan untuk terbiasa berbagi (Rumakhit, 2017:6). Menurut Situmorang (2012:6), *puzzle* adalah suatu permainan yang terdiri atas gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun menurut suatu pola. Selaras dengan itu, Ismail (2011:199) *puzzle* merupakan permainan menyusun gambar atau benda dipecah beberapa kepingan.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *puzzle* adalah permainan edukatif yang berbentuk potongan gambar yang dimainkan dengan cara membongkar pasangan menjadi satu bagian yang utuh. Media *puzzle* dalam penelitian ini yaitu suatu media yang digunakan dengan cara menyusun kepingan kertas yang telah bertuliskan *hiragana* agar membentuk sebuah tulisan *hiragana* yang utuh dan lengkap. Penggunaan media *puzzle* dalam penelitian berguna sebagai media pembelajaran dalam mempelajari *hiragana*, agar membuat siswa menjadi lebih semangat dan tertarik saat mempelajari *hiragana*.

## 3. *Hiragana*

*Hiragana* adalah huruf dasar Jepang yang digunakan untuk menuliskan kosakata asli bahasa Jepang. Menurut Akamatsu (Inoue, 2017), *hiragana* adalah karakter yang beradaptasi dengan China dan mewakili karakter yang unik di Jepang. *Hiragana* adalah huruf Jepang yang dikembangkan untuk mempromosikan dialek asli Jepang. *Hiragana*

terbentuk dari garis/coretan yang melengkung dan mempunyai jumlah huruf 46 karakter.