

**EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN QUICK ON THE
DRAW TERHADAP PENGUASAAN HURUF HIRAGANA
DI SMA BUDHI WARMAN 2 JAKARTA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi Salah Satu
Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh
Irna Rudiawati
1501065021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
2019**

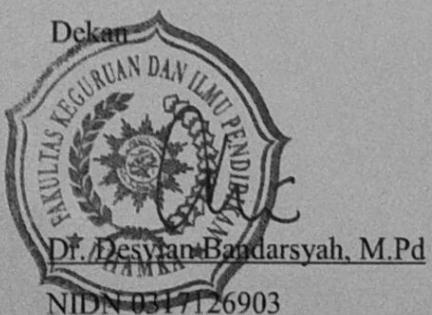
HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Efektivitas Teknik Permainan *Quick on the Draw* Terhadap Penguasaan Huruf Hiragana di SMA Budhi Warman 2 Jakarta.
Nama : Irna Rudiawati
NIM : 1501065021

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Pengaji Skripsi, dan direvisi sesuai saran pengaji

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
Hari : Jumat
Tanggal : 30 Agustus 2019

Disahkan oleh	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	
Sekretaris		12-09-2019
Pembimbing I		07-09-19
Pembimbing II		24-09-19
Pengaji I		18-09-19
Pengaji II		12-09-2019



HALAMAN PERSETUJUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

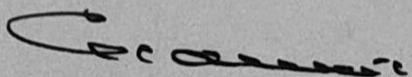
Judul Skripsi : Efektivitas Teknik Permainan Quick on the Draw Terhadap
Penguasaan Huruf Hiragana di SMA Budhi Warman 2 Jakarta.

Nama : Irna Rudiawati
NIM : 1501065021

Setelah diperiksa dan dikoreksi melalui proses bimbingan, maka dosen
pembimbing dengan ini menyatakan setuju terhadap skripsi ini untuk diujikan
atau disidangkan.

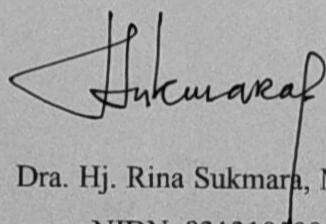
Jakarta, 23 Agustus 2019

Pembimbing I,



Drs. H. Sudjianto, M.Hum.
NIDN. 0005065906

Pembimbing II,



Dra. Hj. Rina Sukmara, M.Pd.
NIDN. 0313105902

PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesunggahnya bahwa skripsi dengan judul *Efektifitas Teknik Permainan Quick on the Draw Terhadap Penguasaan Huruf Hiragana di SMA Budhi Warman 2 Jakarta* merupakan hasil karya sendiri dan sepanjang pengetahuan dan keyakinan saya bukan plagiat dari karya ilmiah yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis orang lain. Semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya tulis dengan benar sesuai dengan pedoman dan tata cara pengutipan yang berlaku. Apabila ternyata di kemudian hari skripsi ini, baik sebagian maupun keseluruhan merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadapa karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sangksi berdasarkan aturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.

Jakarta,30 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan,

Irna Rudiawati
1501065021

ABSTRAK

Irna Rudiawati. *Efektivitas Teknik Permainan Quick on the Draw Terhadap Penguasaan Huruf Hiragana di SMA Budhi Warman 2 Jakarta.* Skripsi. Jakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2019.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Teknik Permainan Quick on the Draw Terhadap Penguasaan Huruf Hiragana di SMA Budhi Warman 2 Jakarta. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Budhi Warman 2 tahun ajaran 2018-2019. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *true experimental design* dengan bentuk *posttest only design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA SMA Budhi Warman 2 Jakarta. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 berjumlah 42 siswa dan kelas XI IPA 2 berjumlah 43 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan, diketahui bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 80,70 sedangkan kelas kontrol sebesar 66,40. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji T rumus *independet sampel t-test* program SPSS 24 dengan taraf signifikan $p-value < 0,05$. Setelah dihitung dengan uji t didapatkan hasil sebesar 0,000. Nilai *normalized gain* kelas eksperimen sebesar 29,2734 sedangkan kelas kontrol -274,1792. Berdasarkan nilai tersebut dikatakan bahwa teknik permainan *Quick on the Draw* efektif untuk penguasaan huruf hiragana Bahasa Jepang. Berdasarkan respon siswa, teknik permainan Quick on the Draw memotivasi, membantu meningkatkan dan mengingat huruf hiragana.

Kata Kunci : *efektivitas, teknik permainan Quick on the Draw, huruf hiragana.*

要旨

イルナ。ルディアワティ。ジャカルタ SMA Budhi Warman 2 における平仮名の能力にたいする Quick on the Draw の技術のこうか。論文。ジャカルタ：ハムカ大学。2019.

本研究の目的はジャカルタ SMA Budhi Warman 2 におけるひらがなの能力にたいする Quick on the Draw の技術のこうか知ることである。本研究は Budhi Warman 2 高校 の 2018-2019 年度に行った。本研究の方法は True Experimental Design の Posttest Only Design を使用する。本研究の対象は全 Budhi Warman 2 高校の方法 2 年生である。本研究の対象者は Budi warman2 高校の 2 年生の自然科学専攻の 85 人である。計算結果に基づいて、eksperimen クラスの Posttest の点は 80,70 であり、kontrol クラスの pretest の点は 66,40 である。仮説実験は T 実験の SPSS 24 プログラムで independent sample t-test を用いている、P-valued < 0,05 という有意水準である。T 実験の結果から、pretest の点は 0,000 である。normalized gain の点は eksperimen クラスが 29,2734 であり、kontrol のクラスは -274,1792 点である。gain の点に基づいて、ひらがなを習得するための Quick on the Draw ゲーム テクニックは効果的である。生徒の反応に基づいて、Quick on the Draw ゲーム テクニックは学生をやる気にさせる。生徒の反応に基づいて、quick on the draw ゲームは、ひらがな文字を覚える際に生徒をやる気にさせ、支援することができる。

キーワード：有効性 Quick on the draw の技術、ひらがな。

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Efektifitas Teknik Permainan *Quick on the Draw* Terhadap Penguasaan Huruf Hiragana Bahasa Jepang di SMA Budhi Warman 2 Jakarta”.

Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad s.a.w yang telah membawa risalah islamiah sehingga kita berada pada zaman yang tercerahkan dan beradab.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu selama proses penyusunan skripsi ini.

1. Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
2. Akbar Nadjar Hendra S.S., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.
3. Drs. H. Sudjianto, M.Hum., Dosen Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktunya membantu dan memberikan saran serta memotivasi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dra. Hj. Rina Sukmara M.Pd., Dosen Pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya dengan sabar membantu dan memberikan saran serta memotivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA yang telah memberikan ilmunya, serta staf-staf sekertaritan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.

6. Kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru bidang studi Bahasa Jepang, guru dan seluruh staf SMA Budhi Warman 2 Jakarta yang telah mengijinkan penulis melakukan penelitian.
7. Bapak Casrudin dan Ibu Turwi, orang tua tecinta yang tidak pernah henti menyebut nama penulis dalam setiap doanya serta Dian Rudianti, kakak tersayang yang telah memberikan dan membagi pengalaman yang sangat berharga kepada penulis.
8. Seluruh siswa-siswi XI IPA tahun ajaran 2018-2019 SMA Budhi Warman 2 Jakarta yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
9. Anisa Limah Batubara dan Azki Abtokhi, sahabat rasa saudara yang selalu mendukung, membantu dan mendengarkan keluh kesah penulis dalam penelitian ini
10. Hanny Fauziah, Pachira Desi, Carissa Maulidya, dan Dita Hafifah sahabat yang telah menyediakan dan membagi ruang kamar kost bagi penulis untuk dapat berdiskusi, menyelesaikan penelitian serta selalu memotivasi penulis dan memberikan kenangan yang indah.
11. Nia Septiani, Anisha Dwi, Ainy Muflicha, Destia Nurul, Silva Lestiana, Novtia Resiana, Irma Sri Rahayu, Lidya Permatasari para sahabat yang selalu memberikan motivasi serta kenangan indah pada penulis.
12. Teman-teman seperjuangan angkatan 2015 Program Studi Bahasa Jepang FKIP UHAMKA yang telah sama-sama berjuang, membantu dan bekerja sama dalam menyelesaikan penelitian ini.
13. Dian Sita *senpai* dan Dita Ayu Septianingsih *senpai* yang senantiasa memberikan wejangan serta semangat kepada penulis.

14. Sahabatku Siti Lutfia dan Marisa Dwi Sutriswo yang selalu mendukung, menghibur dan mendengarkan keluh kesah penulis.
15. Untuk semua pihak yang telah mendoakan, memberikan semangat dan membantu sehingga skripsi ini dapat berjalan dengan baik.

Semoga jasa dan kebaikan Bapak/Ibu serta teman-teman tercatat sebagai amal baik yang akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Semoga skripsi ini memberikan manfaat baik bagi penulis, pembaca, dan pengembangan ilmu.

Jakarta, Agustus 2019

Irna Rudiawati

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK	iv
要旨	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULIAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Manfaat penelitian.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Deskripsi Teoritis	12
1. Teknik permainan.....	12
a. Teknik permainan.....	12
b. Macam-macam teknik permainan	13

c. Manfaat teknik permainan.....	14
2. Quick on the draw	16
a. Pengertian <i>Quick on the Draw</i>	16
b. Manfaat permainan <i>Quick on the Draw</i>	17
c. Kelebihan dan kekurangan permainan quick onthe draw	19
d. Cara Permainan <i>Quick on the Draw</i>	20
3. Menulis dan pembelajaran bahasa Jepang	21
a. Pegertian menulis	21
b. Sejarah menulis di Jepang.....	22
c. Macam-macam menulis	23
d. Manfaat menulis.....	25
4. Penggunaan huruf kana	27
a. Pengertian huruf	27
b. Macam-macam huruf kana.....	27
B. Penelitian yang relevan	33
C. Kerangka berfikir	38
D. Hipotesis penelitian.....	38
 BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	40
A. Tujuan penelitian.....	41
B. Tempat dan waktu penelitian	41
1. Tempat penelitian.....	41
2. Waktu penelitian	41
C. Metode penelitian.....	42
D. Populasi dan sampel.....	43
1. Populasi penelitian	43
2. Sampel penelitian	44
3. Teknik pengambilan sampel	44
4. Ukuran sampel	45
E. Rancangan perlakuan	46
1. Materi pelajaran	46

2. Strategi pembelajaran.....	46
3. Pelaksanaan perlakuan	48
F. Teknik pengumpulan data.....	49
1. Instrumen variabel terikat	50
a. Definisi konseptual.....	50
b. Definisi oprasional	50
c. Jenis instrumen.....	52
d. Kisi-kisi instrumen	53
e. Pengujian validitas dan reliabilitas	58
2. Instrumen variabel bebas.....	62
a. Definisi konseptual.....	62
b. Definisi oprasional	62
G. Teknik analisis data.....	63
H. Hipotesis statistika	65
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Deskripsi data.....	67
1. Deskripsi kegiatan penelitian di kelas Eksperimen.....	62
2. Deskripsi kegiatan penelitian di kelas kontrol	70
B. Pengujian persyaratan analisis	72
1. Uji normalitas	72
2. Uji homogenitas	75
C. Pengujian hipotesis	76
1. Pengujian posttest	76
2. Pengolahan Data Nilai Efektivitas Pembelajaran	80
3. Pengolahan Data Angket.....	81
D. Pembahasan Hasil Penelitian	101
E. Keterbatasan Penelitian	105
 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	105
A. Simpulan	105

B. Implikasi.....	106
C. Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.....	42
Tabel 3.2.....	47
Tabel 3.3.....	51
Tabel 3.4.....	53
Tabel 3.5.....	59
Tabel 3.6.....	59
Tabel 3.7.....	60
Tabel 3.8.....	61
Tabel 3.9.....	61
Tabel 3.10.....	61
Tabel 3.11.....	63
Tabel 4.1.....	74
Tabel 4.2.....	75
Tabel 4.3.....	76
Tabel 4.4.....	77
Tabel 4.5.....	80
Tabel 4.6.....	82
Tabel 4.7.....	83
Tabel 4.8.....	84

Tabel 4.9.....	85
Tabel 4.10.....	86
Tabel 4.11.....	88
Tabel 4.12.....	89
Tabel 4.13.....	90
Tabel 4.14.....	92
Tabel 4.15.....	93
Tabel 4.16.....	95
Tabel 4.17.....	96
Tabel 4.18.....	98
Tabel 4.19.....	99
Tabel 4.20.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	45
------------------	----

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	74
Grafik 4.2	74
Grafik 4.3	79

BAB I

PENDAHULIAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya kemampuan membaca dan menulis sangat banyak manfaatnya, akan tetapi kemampuan menulis memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi, yaitu dengan menyediakan teks untuk dibaca oleh orang lain. Dalam menulis sangat banyak ragamnya contohnya: menulis karangan, cerpen, atau puisi. Selain ragamnya yang banyak menulis juga dapat menggunakan aksara atau huruf yang beragam. Contohnya pada negara Jepang yang memiliki huruf penulisan yang berbeda seperti kebanyakan negara didunia ini, salah satunya indonesia.

. Menulis adalah salah satu unsur utama dari sebuah literasi dan merupakan hal yang penting untuk menjadi seorang yang literatif. Keutamaan dari menulis sangat banyak, pertama adalah membantu mengingat pelajaran sekolah. Kegiatan mencatat pelajaran dengan menulis apa yang diberikan oleh guru di kelas dapat membantu mengingat pelajaran yang telah disampaikan oleh guru, karena saat menulis siswa melihat dan membaca tulisan yang diberikan oleh guru tersebut dengan saksama. Hal tersebut sesuai pendapat Sardila (2015:114) yang berpendapat “ karena kapasitas ingatan kita terbatas, maka dengan menuliskannya, kita bisa menyimpan memori lebih lama”.

Ke dua adalah membangkitkan kepercayaan diri dan kreativitas siswa. Setiap siswa memiliki kepercayaan diri yang berbeda-beda antara satu dengan yang lain, ada yang dari awal sudah percaya diri ada juga yang masih kurang percaya diri. Dalam kegiatan menulis siswa dilatih untuk percaya diri dan kreatif. Pada umumnya melatih kepercayaan diri siswa dilakukan dengan membaca puisi atau pidato di depan kelas akan tetapi menulis juga dapat membangkitkan kreativitas siswa. Salah satunya dengan membuat suatu tulisan atau karangan, dengan membuat karangan siswa dapat dengan bebas menuangkan gagasan dan pikiran tentang suatu karangan yang hasil dari tulisannya dapat dipublikasikan kepada teman-temannya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia definisi menulis adalah (1) membuat huruf (angka dan sebagainya) dengan pena (pensil, kapur, dan sebagainya (2) melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan; mengarang cerita; membuat surat; berkirim surat; (3)menggambar; melukis (4) membatik (kain). Sedangkan menurut Dalman (2015:5) “menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulisan sebagai alat atau medianya”.

Antara membaca dan menulis saling berkaitan, karena dalam proses belajar mengajar bahasa, tulisan digunakan untuk menyampaikan gagasan atau informasi dan untuk dapat menangkap suatu informasi dari sebuah tulisan harus dibaca terlebih dahulu. Dalam menyampaikan informasi tercipta suatu komunikasi antar pengajar dan siswa, saat berkomunikasi mencakup

empat keterampilan dalam berbahasa yaitu keterampilan membaca, menulis, mendengar, dan berbicara.

Pada keterampilan menulis memerlukan perhatian yang khusus oleh pengajar. Pada saat ini pembelajaran menulis lebih banyak disajikan dalam bentuk teori dan jarang melakukan praktik menulis. Hal ini menyebabkan kurang terbiasanya siswa terhadap keterampilan menulis sehingga menurunkan minat siswa terhadap pembelajaran menulis di sekolah. Untuk meningkatkan mutu dan kualitas siswa dalam kemampuan menulis, maka peserta didik harus banyak melakukan latihan menulis.

Kegiatan menulis dapat memperluas dan memperkaya pengetahuan. Pada kegiatan menulis akan menimbulkan suatu proses yang kreatif untuk menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan yang memiliki tujuan. Kegiatan menulis bukan hanya dengan bahasa Indonesia saja tetapi juga menulis dengan tulisan bahasa asing karena dibeberapa sekolah terdapat mata pelajaran bahasa asing, contohnya mata pelajaran Bahasa Jepang. Dalam kegiatan menulis tulisan Bahasa Jepang(huruf hiragana) siswa diharapkan dapat memberikan informasi dari teks tulisan tersebut secara menyeluruh. Namun, pada kenyataannya peserta didik kurang mampu menulis tulisan Jepang dalam huruf hiragana. Hal ini disebabkan karena peserta didik belum terbiasa dengan penggunaan huruf hiragana dalam belajar Bahasa Jepang karena pelajaran Bahasa Jepang baru diperoleh siswa pada Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan kata lain siswa baru kenal dengan penulisan yang berbeda pada penulisan di negara Jepang. Dengan perbedaan penulisan

dalam Bahas Jepang dan bahasa Indonesia ini yang membuat siswa merasa sulit dalam menuliskan huruf Jepang dalam pelajaran Bahasa Jepang. Serta, peserta didik lebih cenderung menulis tulisan dalam Bahasa Jepang menggunakan tulisan latin. Karena menganggap tulisan hiragana sulit, siswa lebih sering menggunakan tulisan latin untuk mempermudah dalam belajar Bahasa Jepang akan tetapi kebanyakan siswa yang menulis tulisan Jepang dengan tulisan latin menjadi terbiasa menulis tulisan Jepang dengan latin. Sehingga tulisan Jepang semakin terasa sulit bagi siswa karena tidak terbiasanya siswa dalam mempergunakan tulisan Jepang atau huruf hiragana dalam pelajaran Bahasa Jepang di sekolah.

Kurangnya latihan penulisan huruf hiragana dalam pelajaran Bahasa Jepang juga membuat siswa semakin terbiasa belajar Bahasa Jepang dengan menulisnya dengan huruf latin. Sedangkan dengan membiasakan siswa menulis huruf hiragana dalam pelajaran Bahasa Jepang akan mempermudahkan siswa dalam menulis huruf hiragana dan siswa merasa menulis huruf hiragana tidak lagi terasa sulit. Serta memperbanyak latihan penulisan huruf kepada siswa juga dapat membuat siswa merasa tulisan huruf hiragana mudah untuk ditulis.

Selain kurang membiasakan diri menulis tulisan Jepang dengan huruf hiragana, siswa juga kurang adanya rasa kompetisi dengan sesama siswa. Kurangnya rasa kopetisi dalam diri siswa ini yang dapat membuat siswa malas untuk mempelajari huruf hiragana. Jika rasa kompetisi hadir dalam diri siswa saat mempelajari huruf hiragana maka akan membuat siswa merasa

tertantang dalam mempelajari huruf hiragana. Dengan sudah memiliki rasa kompetisi pengajar dapat memberikan tantangan-tantangan kepada siswa, setelah tantangan diberikan dan dapat dituntaskan dengan maksimal selalu disertai dengan memberikan pujian atau hadiah berupa nilai agar siswa merasa dihargai dan semakin termotivasi untuk belajar.

Selain itu, siswa sering kurang berkonsentrasi dalam aktivitas menulis. Kurangnya konsentrasi siswa dalam menulis ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu ada faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dan eksternal ini sangat berpengaruh terhadap kelancaran menulis peserta didik. Faktor internal adalah masalah yang timbul dari diri sendiri, seperti : motivasi, minat, atau kurang percaya dirinya peserta didik dalam menulis huruf hiragana. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hapnita dkk (2018:2175) yang mengatakan bahwa “ faktor internal adalah segala faktor yang berasal dari dalam diri siswa, diantaranya faktor jasmaniah dan psikologis”. Serta faktor eksternal adalah masalah yang timbul dari luar diri peserta didik itu sendiri, seperti : lingkungan keluarga atau keadaan kelas yang panas sehingga mengganggu konsentrasi peserta didik dalam belajar atau kurangnya alat-alat pendukung dalam pembelajaran bahasa Jepang. Menurut Indriasari (2014:20) mengatakan “ Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi belajar yang berasal dari luar diri siswa seperti faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial”.

Strategi pembelajaran yang diberikan pengajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, jika pembelajaran dizaman yang moderen ini

masih menggunakan model belajar pada zaman dulu yang berupa teori dan ceramah maka siswa sekarang akan sulit untuk menerima materi pelajaran yang diberikan pengajar. Hal tersebut karena semakin majunya perkembangan teknologi yang dapat menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan dan dapat menarik minat siswa dalam belajar. Seiring dengan berkembangnya zaman maka model pembelajaran bagi siswa ikut berkembang menyesuaikan zaman. Hal itu terlihat jelas dengan banyaknya model-model pembelajaran, teknik atau media pembelajaran yang banyak digunakan pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa di sekolah .

Sangat beragamnya model pembelajaran saat ini dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dalam belajar dan untuk mendapatkan hasil yang memuaskan dalam belajar. Serta dengan bergamnya model pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar, karena saat belajar menggunakan meodel yang baru siswa tidak lagi berpusat pada pengajar sebagai sumber ilmu akan tetapi siswa dapat mencari sumber ilmu yang lain dengan didampingi dan diawasi oleh pengajar. Dengan model pembelajaran yang berbeda dari biasanya akan membuat siswa tertarik dengan pelajaran yang diberikan oleh pengajar. Munculnya rasa ketertarikan siswa dalam belajar karena model belajar yang menyenangkan akan membuat siswa merasa mudah dalam belajar, terutama mempelajari bahasaasing yaitu bahasa jepang.

Model pembelajaran untuk belajar Bahasa Jepang sangat banyak ragamnya, dan disesuaikan dengan materi ajar serta keterampilan berbahasa

yang akan dipelajari siswa. penggunaan metode, media, dan strategi pembelajaran di kelas agar materi pelajaran tersampaikan dengan baik dan diterima oleh siswa dengan maksimal serta dapat mempengaruhi pencapaian tujuan menulis secara maksimal. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi yang tepat untuk pembelajaran menulis agar hasil belajar dan tujuan yang diharapkan tercapai.

Terdapat beberapa strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis, salah satunya adalah strategi pembelajaran cepat dalam menjawab pertanyaan (*Quick on the Draw*) yang diciptakan oleh Paul Ginnis. Strategi cepat dalam menjawab pertanyaan (*Quick on the Draw*) merupakan strategi pembelajaran kooperatif. Strategi pembelajaran tersebut lebih berpusat pada kegiatan aktif siswa dalam belajar. Oleh karena itu, siswa diminta untuk berpikir, aktif, kerja kelompok dan belajar dengan membiasakan diri pada sumber, bukan guru (Ginnis, 2008: 165).

Dilihat dari kasus kasus yang ditemukan peneliti saat melakukan magang disekolah, peneliti menemukan beberapa kesulitan yang dirasakan siswa dalam belajar Bahasa Jepang terutama pada penulisan huruf hiragana. Serta berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian untuk meningkatkan keterampilan menulis huruf hiragana, melalui media pembelajaran *Quick on the Draw*. Kelancaran menulis menjadi suatu hal yang penting dalam pembelajaran Bahasa Jepang karena kemampuan siswa dalam mempelajari Bahasa Jepang dapat dilihat dari pemahaman yang diperoleh dari tulisan yang dapat menyampaikan sebuah informasi.

Berdasarkan permasalahan yang didapat penulis, mengenai masalah keterampilan menulis dalam Bahasa Jepang maka dengan ini akan dilaksanakan penelitian tentang “efektifitas teknik permainan *Quick on the Draw* terhadap keterampilan menulis huruf hiragana di SMA Budhi Warman 2 Tahun 2019”.

B. Identifikasi Masalah

Setelah melihat latar belakang yang ada dan agar dalam penelitian tidak terjadi kerancuan, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini.

1. Bagaimana Pelajaran menulis huruf hiragana oleh siswa kelas XI SMA Budhi Warman 2 Jakarta.
2. Apa Pembelajaran menulis huruf hiragana cenderung monoton sehingga peserta didik akan merasakan bosan dan kurang antusias dalam belajar.
3. Bagaimana efektivitas teknik permainan *Quick on the Draw* terhadap keterampilan menulis huruf hiragana siswa kelas XI SMA Budhi Warman 2 Jakarta.
4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap teknik permainan *Quick on the Draw* dalam menulis huruf hiragana siswa kelas XI SMA Budhi Warman 2 Jakarta.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dan agar penelitian ini memenuhi sasaran dan tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka penelitian ini hanya sebatas untuk mengetahui adakah efektifitas teknik permainan *Quick on the Draw* terhadap keterampilan menulis huruf hiragana di SMA Budhi Warman 2 Jakarta Tahun 2019.

D. Rumusan Masalah

Setelah melihat latar belakang yang ada dan agar dalam penelitian tidak terjadi kerancuan, maka penulis dapat membatasi dan merumuskan permasalahan yang akan di angkat dalam penelitian ini.

1. Bagaimana kemampuan menulis huruf hiragana siswa kelas XI IPA 2 SMA Budhi Warman 2 setelah menggunakan teknik permainan *Quick on the Draw* pada kelas eksperimen?
2. Bagaimana kemampuan menulis huruf hiragana pada siswa XI IPA 1 SMA Budhi Warman 2 pada kelas kontrol?
3. Bagaimana efektifitas teknik permainan *Quick on the Draw* terhadap kemampuan menulis huruf hiragana pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Budhi Warman 2?
4. Bagaimana tanggapan siswa kelas XI IPA 2 SMA Budhi Warman 2 terhadap penggunaan teknik permainan *Quick on the Draw* dalam kemampuan huruf hiragana ?

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan keilmuan, terutama dalam peningkatan keterampilan menulis huruf hiragana. Apabila penelitian ini terbukti efektif maka teknik permainan *Quick on the Draw* ini dapat dijadikan teknik baru bagi pembelajaran menulis huruf hiragana.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pengajar

Penelitian diharapkan dapat menjadi masukan dan memberikan inspirasi dalam penggunaan teknik pembelajaran terutama pada pembelajaran menulis huruf hiragana guna meningkatkan kelancaran menulis huruf hiragana dalam Bahasa Jepang pada siswa.

b. Bagi Pembelajar

Dengan adanya teknik permainan *Quick on the Draw*, diharapkan menjadi saran pembelajaran yang menyenangkan guna meningkatkan kelancaran menulis huruf hiragana di SMA Bhudi Warman 2 Jakarta. Serta siswa diharapkan lebih aktif, kreatif dan, percaya diri dalam kegiatan belajar menulis huruf hiragana sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan minat menulis huruf hiragana

c. Bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk memaksimalkan proses pembelajaran Bahasa Jepang, sehingga dapat memajukan kualitas pendidikan di SMA Bhudi Warman 2 Jakarta.

d. Bagi Penulis

Dengan dilakukannya penelitian ini dapat menambah wawasan bagi peneliti dan dapat dijadikan bekal kelak sebagai guru yang kreatif dan inovatif mengenai teknik permainan *Quick on the Draw* terhadap keterampilan menulis huruf hiragana sebagai teknik pembelajaran yang menyenangkan serta menambah refrensi mengenai teknik pembelajaran yang inovatif bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. 2013. *Penelitian Pendidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: CV ANGKASA.
- Alim, B. 2014. *Ayo Belajar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Dalman. 2015. *Penulisan Populer*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Dalman. 2012. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik & Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Hikmat, M. 2011. *Metode Penelitian Dalam Prespektif Ilmu dan Sastra*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Riduan, M. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA
- Sutedi, D. 2011. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: humaniora.
- Tarigan, H. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa Bandung.
- Chabib, M., dkk. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan*. 2(7). 910-918. Diunduh tanggal 21 Agustus 2019, DOI: <https://media.neliti.com/media/publications/210009-none.pdf>
- Hanifah, A., dkk. (2107). Penggunaan Teknik Permainan Complete Sentences Stock Exchange dalam Pembelajaran Pola Kalimat Dasar Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas Xi Sman 14 Bandung). *Edujapan*. 1(2). 100-108. Diunduh tanggal 21 Agustus 2019, DOI: <http://ejournal.upi.edu/index.php/edujapan/article/view/8580>
- Hapnita, W., dkk. (2018). Faktor Internal dan Eksternal Yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Padang Tahun 2016/2017. *Cived Jurusan Teknik Sipil*. 5(1). 2175-2182. Diunduh tanggal 20 Agustus 2019, DOI: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/cived/article/download/9941/7409>

Nacita,S., dkk. (2016). Efektivitas strategi Quick on the Draw dalam Meningkatkan Penggunaan Kosakata Bahasa Jepang. *Japanedu*.1(1). 1-10. Diunduh tanggal 30 Desember 2018, DOI: <http://ejournal.upi.edu/index.php/japanedu/article/download/2647/1738>

Putra, R.A., dkk. (2107). Penerapan Metode Pembelajaran Mandiri dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi pada Program Pendidikan Kesetaraan Paket C di PKBM Bina Mandiri Cipageran). *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*.1(1). 23-36. Diunduh tanggal 21 Agustus 2019, DOI: <file:///F:/print%20bab%202%20irna/jurnal%20bhan%20skripsi/jurnal%20buat%20skripsi/8723-17673-1-SM%20kemandirian.pdf>

Safitri, N.A., dkk. (2018). Pengaruh penerapan strategi pembelajaran Quick on the Draw terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMP Negeri 3 Pailangga. *Jurnal Biotek.* 6(1). 43-52. Diunduh tanggal 30 Desember 2018, DOI: <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/biotek/article/view/5070/pdf>

Sunarni, A dan Najmudin, O. (2018). Sejarah Perkembangan Bahsa Jepang dan Penelitiannya. *Jurnal Makna*. 3(1). 77-93. Diunduh tanggal 16 April 2019, DOI: <http://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/makna/article/view/843/727>

Sardila, V. (2015). Strategi Pengembangan Linguistik Terapan Melalui Kemampuan Menulis Biografi dan Autobiografi: Sebuah Upaya Membangun Keterampilan Menulis Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Pemikiran Islam*. 40(2). 110-117. Diunduh tanggal 20 Agustus 2019, DOI: <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/download/1500/1293>

Yulianti, D., dkk. (2011). Model Pembelajaran Sains di Taman Kanak-Kanak dengan Bermain Sambil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 17. 434-438. Diunduh tanggal 21 Agustus 2019, DOI: <http://journal.um.ac.id/index.php/jip/article/download/2874/1241>