

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan dengan diiringi perubahan atau perkembangan dari zaman ke zaman sekarang ini yang dimana telah memasuki zaman revolusi industri 4.0, dengan begitu mempelajari bahasa asing sudah menjadi salah satu sebuah kebutuhan dimana kita tidak hanya berkomunikasi dengan orang Indonesia saja, kita sudah harus bisa berkomunikasi dengan orang Asing. Salah satu bahasa Asing yang sudah banyak dipelajari adalah bahasa Jepang. Bahasa tersebut sudah mulai dipelajari oleh banyak orang, baik untuk menunjang pekerjaan atau menjadi mata pelajaran di dalam kurikulum sekolah maupun menjadi bidang study muatan lokal dalam pendidikan di sekolah Indonesia. Pada proses belajar mengajar, tentulah seseorang mengalami kesulitan dalam cara memahami, cara berpikir maupun cara mengingat. Untuk itu, kiat dan strategi bagi pengajar belajar pun perlu dipersiapkan dan dikembangkan secara optimal sehingga setiap materi dapat tersampaikan dengan baik.

Pada pembelajaran bahasa asing untuk tingkat SMK (Sekolah Menengah Kejuruan telah diatur dengan dikeluarkannya PERMENDIKBUD NO.79/2014, tentang muatan lokal kurikulum 2013 yang memuat salah satunya yaitu adanya muatan lokal. Adapun muatan lokal yang dimaksud yaitu yang berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan

dan potensi daerah / lingkungan, serta analisis potensi sekolah (pendidik, peserta didik, sarana prasarana) yang dimana SMK HARAPAN BARU sebagai salah satu sekolah yang berada di wilayah Bekasi, yang merupakan kota industri, yang mana sebagian dari wilayahnya adalah tempat tumbuh dan berkembangnya perusahaan asing, perusahaan Jepang juga tidak sedikit yang berada di wilayah Bekasi. Untuk itu sebagian sekolah – sekolah di Bekasi memilih Bahasa Jepang sebagai salah satu muatan lokal pada struktur kurikulum yang digunakan sekolahnya.

Sepanjang sejarah, pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia telah melewati beberapa periode, yaitu: periode sebelum kemerdekaan, awal kemerdekaan, dan era 1960-an, era 1970-an, 1980-an 1990-an, serta era saat ini yakni era 2000-an (menjelang globalisasi). Sebagai dampak langsung dari krisis ekonomi yang melanda Indonesia dipenghujung era 1990-an, timbul fenomena baru, yaitu menjamurnya pengiriman tenaga kerja Indonesia keluar negeri, salah satu tujuan pengiriman tenaga kerja tersebut adalah negara Jepang. Pelatihan – pelatihan bahasa Jepang dengan orientasi bekerja di Jepang adalah bentuk lain dari wajah pendidikan bahasa Jepang di Indonesia. Adapun perbedaan pendidikan dan pembelajaran bahasa Jepang adalah pendidikan bahasa Jepang yaitu pelaksanaan pembelajaran bahasa Jepang dalam kaitannya sebagai suatu sistem keseluruhan, sementara pembelajaran bahasa Jepang adalah proses belajar mengajar kemahiran bahasa Jepang di dalam suatu kelas.

Negara Jepang adalah salah satu Negara modern di wilayah Asia khususnya. Mengingat Jepang akhir – akhir ini sering memamerkan beberapa teknologi mutakhirnya yang membuat orang – orang di dunia terkagum menyaksikannya. Dengan demikian menimbulkan dampak positif, salah satunya yaitu minat untuk mempelajari bahasa Jepang oleh masyarakat dunia terlebih khusus masyarakat Indonesia. Bahasa Jepang sebagai bahasa yang banyak digunakan dibidang ilmu pengetahuan, dan seni mulai berperan sebagai salah satu bahasa Internasional. Oleh karena itu, mempelajari bahasa Jepang, khususnya tingkat dasar ataupun tingkat SMK, selain wajib mempelajari tata bahasa/ *bunpoo* dalam kalimat juga tak kalah penting dan menariknya mempelajari huruf- huruf Jepang. Dalam bahasa Jepang dikenal 4 jenis huruf, yaitu huruf *kanji*, huruf *hiragana*, huruf *katakana*, dan dikarenakan banyaknya pembelajar bahasa Jepang merupakan warga asing maka lahir lah huruf baru yakni huruf *romaji*. Tetapi huruf yang pertama kali dipelajari bagi pembelajar yang masih dasar adalah huruf *hiragana*.

Bahasa Indonesia dan bahasa Jepang juga memiliki perbedaan seperti huruf, pola kalimat, dan juga cara penulisannya. Salah satunya yang menarik dalam mempelajari bahasa Jepang adalah dalam mempelajari huruf Jepang itu sendiri. Hal pertama yang harus dilakukan adalah mengenal huruf- hurufnya terlebih dahulu. Huruf Jepang yang dimaksud adalah huruf dasar dalam mempelajari bahasa Jepang itu sendiri, yakni Huruf *Hiragana* dan Huruf *Katakana*.

Hiragana dan *Katakana* disebut juga dengan *Kana*. *Hiragana* merupakan tulisan yang digunakan sehari-hari dalam bahasa Jepang yang digunakan bersamaan dengan huruf *kanji*, dan juga dipakai untuk pengakhiran konjungsi dan kata asal bahasa Jepang yang huruf *kanjinya* tidak dipakai lagi atau tidak wujud sedangkan *katakana* digunakan untuk kata yang dipinjamkan dari bahasa-bahasa lain, nama-nama asing, kata tiruan, dan untuk nama-nama tumbuhan dan binatang dalam penulisan ilmiah (Matsumoto, 2002:10). *Hiragana* terdiri dari 46 huruf dengan barisan A, I, U, E, O bukan abjad A, B, C, D, E seperti bahasa Indonesia. Dalam proses pembelajaran tidak selamanya bisa berjalan dengan lancar terkadang terjadi suatu hambatan, terutama berhubungan dengan pasifnya siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar atau KBM yang sedang berlangsung.

Dalam mempelajari huruf *hiragana* diperlukan metode pembelajaran yang sesuai agar tercapai tujuan dari proses belajar mengajar di dalam kelas. Adapun yang dimaksud metode mengajar yaitu ilmu yang mempelajari cara - cara untuk melakukan aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses belajar berjalan dengan baik dalam artian tujuan pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan yang telah dirumuskan oleh pendidik, maka perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar serta dipraktekkan pada saat mengajar.

Dari hasil pengamatan peneliti untuk mempelajari bahasa Jepang memiliki beberapa fungsi berbeda-beda bagi beberapa individu, ada yang hanya ingin mempelajari bahasanya saja, ada yang ingin mempelajari budayanya saja, ada yang hanya sekedar ingin tahu Jepang itu seperti apa, beragam corak dan motif dalam tiap individu untuk mau belajar bahasa Jepang, sehingga mengakibatkan banyak pelajar yang mengalami kesulitan dalam mempelajari huruf Jepang yang menurut mereka cukup sulit, baru, dan terlalu banyak pelajaran lain yang dinilai lebih penting sehingga mereka enggan untuk mempelajari huruf baru ini. Memang kalau dilihat dari sudut pandang murid, mereka tidak salah bila beranggapan seperti itu, ditambah dengan posisi mata pelajaran bahasa Jepang di dalam kurikulum pendidikan di Indonesia hanya sebagai muatan lokal saja, sehingga mereka menjadi pasif, dan kurang latihan. Semua ini mengakibatkan banyaknya kesulitan yang didapatkan ketika menyampaikan berbagai materi bahasa Jepang, beberapa contohnya adalah dalam mendapatkan perhatian para peserta didik, menciptakan suasana kelas agar lebih kondusif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, dan ditambah juga dengan waktu jam pelajaran setiap mata pelajaran hanya 2x45 jam perminggu nya, sudah dipastikan apa yang akan disampaikan pun tidak maksimal. Selain itu, kesulitan dalam mencari berbagai cara untuk menyampaikan setiap materi yang ada. Karena, tidaklah mudah menjadi seorang pengajar yang dapat menjadikan setiap individu peserta didik mampu memahami apa yang disampaikannya, sangat

diperlakukan cara yang tepat atau metode yang tepat agar dapat memberikan alternatif untuk para peserta didik.

Metode pembelajaran huruf *hiragana* yang selama ini digunakan di kelas X (sepuluh) SMK HARAPAN BARU adalah metode ceramah dan latihan. Berdasarkan beberapa masalah yang peneliti sampaikan diatas, peneliti akan mencoba untuk memberikan alternatif pembelajaran, mendorong peneliti untuk mencari tahu metode pembelajaran huruf *hiragana* yang sesuai bagi siswa SMK, dengan menggunakan aplikasi *just kana* sebagai media pembelajaran. Karena setiap pengajar harus mampu memberikan pembelajaran harus lebih baik , lebih menarik, lebih menyenangkan dan mudah diterima oleh para peserta didik, dengan tujuan dapat mempermudah para peserta didik dalam menerima dan mempelajari setiap materi yang diberikan oleh pengajar.

Untuk itu peneliti menggunakan aplikasi dalam proses penyampaian materi dikelas, agar proses belajar mengajar tidak membosankan saat belajar dan peserta didik pun dapat memahaminya dengan baik.

Aplikasi yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah aplikasi yang *free* / tidak memungut biaya saat *download*-nya , tidak menggunakan internet saat memakainya, bisa digunakan dimana saja, serta didalamnya terdapat informasi dari huruf *hiragana* maupun *katakana* cukup lengkap dari cara penulisannya , cara pelafalannya, darimana asal huruf itu, serta dilengkapi *quiz* yang sangat membantu dalam pembelajaran huruf

hiragana. Sehingga dalam proses penelitian, materi yang disampaikan akan lebih mudah diterima oleh peserta didik.

Namun, pada setiap pencapaian dalam proses pembelajaran, masing-masing peserta didik pasti akan mengalami ketidakcocokan dalam belajar, merasakan kejenuhan dalam proses pembelajaran, tertinggal materi dalam proses pembelajaran, dan berkurang hingga hilang rasa ingin tahu untuk terus memahami materi dalam setiap pembelajaran tersebut.

Dengan begitu, penggunaan aplikasi dalam pembelajaran khususnya sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan mengingat , membaca , maupun menulis huruf *hiragana* akan jauh lebih mudah diberikan dan pesan yang disampaikan pun akan dapat tersampaikan dengan baik. Dalam mempelajari dan memahami materi yang diberikan khususnya huruf *hiragana*, metode yang diberikan ini akan sangat berpengaruh bagi perkembangan cara belajar untuk para peserta didik karena sudah dapat dipastikan bahwa apa yang diberikan para pengajar akan jauh lebih menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang dan masalah di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “efektifitas aplikasi *just kana* pada pembelajaran huruf *hiragana* di SMK Harapan Baru Kota Bekasi pada siswa kelas X” diharapkan setelah selesai penelitian dapat menemukan metode yang sesuai yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pembelajaran huruf *hiragana*, terlebih khusus di SMK HARAPAN BARU.

B. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, untuk memudahkan penelitian tersebut adapun rumusan masalah sebagai berikut :

“Adakah efektifitas penggunaan aplikasi *just kana* dalam pembelajaran huruf *hiragana* terhadap siswa/i SMK Harapan Baru kelas X Tahun Pelajaran 2018/2019”

2. Batasan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, untuk membatasi ruang lingkup penelitian maka peneliti membatasinya dengan sebagai berikut :

Peneliti ini akan difokuskan hanya meneliti keefektifan penggunaan aplikasi *just kana* dalam pembelajaran huruf *hiragana* terhadap siswa/i SMK Harapan Baru Kelas X Tahun Pelajaran 2018/2019

C. Hipotesa

Hipotesa merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoretis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik. (Sugiyono, 2012 : 64).

Penelitian yang merumuskan hipotesa adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Selanjutnya hipotesa tersebut akan di uji oleh peneliti dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. (Sugiyono, 2012 : 64).

Dari pengertian diatas peneliti merumuskan hipotesa sebagai berikut :

H₀ : Tidak terdapat efektifitas penggunaan aplikasi *just kana* dalam pembelajaran huruf *hiragana*.

H_a : Terdapat efektifitas penggunaan aplikasi *just kana* dalam pembelajaran huruf hiragana.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memenuhi tujuan yang ingin penulis tuju yaitu untuk mengetahui efektifitas penggunaan aplikasi *just kana* pada pembelajaran huruf *hiragana* di SMK HARAPAN BARU.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi ilmiah pada kajian tentang pembelajaran bahasa Jepang khususnya pada pembelajaran salah satu huruf Jepang yakni huruf *kana* dan untuk menambah wawasan seputar media dalam pembelajaran huruf *hiragana* bagi peneliti serta dapat memberikan opsi media yang digunakan dalam pembelajaran bagi siapapun pengajar yang membacanya.

b. Manfaat Praktis

▪ Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan menambah informasi dan pengetahuan mengenai media aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran huruf *hiragana*.

▪ Bagi Pengajar

Penelitian ini bisa dijadikan alternatif dalam media pembelajaran yang mampu dikembangkan pengajar dalam proses kegiatan belajar mengajar huruf *hiragana*. Bisa digunakan sebagai alat bantu pengajar agar mempermudah proses kegiatan belajar mengajar, serta dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

▪ Bagi Pelajar

Penelitian ini bisa dijadikan alternatif dalam media belajar yang dapat digunakan dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja, dengan fitur yang menyenangkan didalam aplikasi ini yang seakan membawa kesan bermain sambil belajar.

E. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan penelitian eksperimen, atau biasa disebut penelitian uji coba, dan merupakan salah satu metode

penyajian pelajaran yang digunakan guru dan peserta didik bersama-sama mengerjakan sesuatu. Karena tujuan dari penelitian ini adalah mencari efektifitas penggunaan aplikasi maka peneliti menggunakan penelitian eksperimen. Untuk mengetahui hasil dari efektifitas penggunaan media aplikasi ini dalam pembelajaran huruf hiragana, sehingga penelitian ini tidak terdapat kelas control, namun menggunakan test pada saat sebelum dan sesudah penelitian diterapkan.

F. Definisi Operasional

1. Efektivitas : menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah “keadaan berpengaruh, hal berkesan.” Efektifitas dalam penelitian ini adalah sejumlah pengaruh yang diberikan oleh media pembelajaran untuk dapat digunakan dalam pembelajaran huruf *hiragana*.
2. Aplikasi : menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah penggunaan atau penerapan. Aplikasi dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan dengan menggunakan *smartphone android* sebagai alat yang digunakan.
3. *Just Kana* adalah nama aplikasi yang digunakan peneliti untuk diuji keefektifitasnya dalam pembelajaran huruf *hiragana*.
4. Pembelajaran : menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah proses, cara, perbuatan mengajar atau mengajarkan; Pembelajaran dalam penelitian ini adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang mengajarkan huruf *hiragana* dengan media aplikasi.

5. Hiragana : Huruf-huruf yang berbentuk seperti あ, い, う, え, お, dan sebagainya. (Sudjianto, 2014 : 73). Huruf *hiragana* dalam penelitian ini adalah salah satu huruf Jepang yang dipelajari pada pelajaran bahasa Jepang di SMK Harapan Baru.
6. SMK Harapan Baru : sebuah sekolah menengah kejuruan yang peneliti gunakan sebagai tempat penelitian yang terletak di Harapan Baru, Bekasi Utara.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran pembahasan yang sistematis, serta mudah dipahami, maka diperlukan suatu susunan yang baik yang terbagi dalam beberapa bab dan sub bab, maka sistematika pembahasan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bab satu berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penelitian. Bab dua berisi tentang landasan teoritis mengenai pengertian aplikasi *just kana*, pengertian media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran dan media pembelajaran dengan menggunakan media ini. Bab tiga berisi mengenai bahasan metodologi penelitian didalamnya dijelaskan mengenai metode yang akan digunakan peneliti, populasi dan sample penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, variabel penelitian, hipotesis penelitian dan sumber data.

Bab empat membahas tentang hasil penelitian yang terdiri dari penerapan aplikasi *just kana* dalam pembelajaran huruf *hiragana*. Sedangkan bab lima membahas tentang kesimpulan dari hasil penelitiann yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Bab ini berisi kesimpulan dari analisis data, saran dan komentar yang ditujukan pembaca, pihak yang terkait dalam bidang pendidikan bahasa Jepang, serta pembelajar bahasa Jepang untuk ditindak lanjuti.