

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa sebagaimana diungkapkan oleh Tarigan (1984:4). Membaca pemahaman merupakan keterampilan yang membutuhkan kemampuan-kemampuan lain dalam penguasaannya. Dalam proses pemahamannya mahasiswa sudah harus menguasai pola kalimat atau ungkapan dalam materi tersebut. Kurang pemahaman dalam pola kalimat berakibat terjadi kesalahan dalam pemahaman bacaan. Kesulitan dalam membaca teks bacaan bahasa Jepang juga sangat sering ditemui oleh pelajar bahasa Jepang. Kesulitan ini juga terjadi pada mahasiswa PBJ UMY.

Keterampilan membaca ini juga menjadi bagian dari bahan kajian pembelajaran Bahasa Jepang di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Berdasarkan hasil survei pendahuluan melalui *Google form* tentang kendala dalam pemahaman wacana berbahasa Jepang (*dokkai*) terhadap 24 orang mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tingkat III diketahui bahwa responden mengalami kendala dalam penguasaan keterampilan membaca. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya penguasaan huruf kana serta kanji. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan mahasiswa dalam menghafal dan memahami

huruf Jepang dipandang perlu, untuk menunjang pemahaman terhadap wacana berbahasa Jepang.

Dari hasil survei juga diketahui bahwa responden berpendapat solusi untuk mengatasi kendala penguasaan huruf kana memahami bacaan adalah dengan banyak berlatih membaca. Untuk memahami bacaan akan lebih mudah dilakukan dengan media yang tepat. Dari 24 responden sebanyak 87,5% adalah pengguna android. Mereka berpendapat bahwa berlatih membaca akan lebih menarik apabila menggunakan aplikasi android sebagai media dalam meningkatkan kemampuan membaca teks bahasa Jepang. Salah satu media pembelajaran digital yang populer untuk e-learning yang menggunakan aplikasi pada *smartphone* atau ponsel pintar seperti *LingoDeer*, *Drops*, *Hello Talk*, *Kanji Memory Hint* dan sebagainya. Menurut Barakati (2013: 11), *smartphone* mampu memotivasi siswa dalam pembelajaran karena cepat, praktis, mudah dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan aplikasi pada *smartphone*, diharapkan pemelajar lebih termotivasi sehingga kemampuan untuk membaca teks bahasa Jepang pun turut meningkat.

Aplikasi *TODAI* merupakan salah satu aplikasi android, yang dapat dimanfaatkan untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca para pembelajar bahasa Jepang. Aplikasi ini memungkinkan kita membaca, mendengarkan, menonton berita harian dan latihan membaca JLPT gratis dengan NHK NEWS WEB EASY, CNN, MBC, dan lainya dalam bahasa Jepang yang sangat sederhana. Berita yang

disediakan oleh NHK NEWS WEB EASY, CNN, MBC, dll selalu *update* agar tidak ketinggalan. Databasedari aplikasi *TODAI* sendiri cukup besar berisi 31076 artikel Jepang, 173386 kosakata, 6355 kanji, 169736 contoh, dan lebih dari 2000 tata bahasa.

Alasan peneliti memilih *TODAI* dalam meningkatkan kemampuan membaca teks bahasa Jepang adalah dipilih dengan alasan bahwa belum ada penelitian terkait tentang pemanfaatan aplikasi ini dalam pembelajaran membaca di lingkungan Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Hal ini juga terlihat dari hasil survei pendahuluan yaitu 18 responden menyatakan belum pernah menggunakan aplikasi *TODAI*. Selain itu berdasarkan hasil survei pendahuluan terhadap pembelajar bahasa Jepang mahasiswa tingkat III Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2021/ 2022 bahwa mahasiswa mengalami kendala disaat membaca teks Bahasa Jepang adalah penguasaan huruf kana dan kosakata yang belum dipahami. Kemudian dikarenakan kondisi pembelajaran mahasiswa secara tidak tatap muka maka saat dilakukan survei pendahuluan terkait aplikasi *TODAI*, mahasiswa menyatakan bahwa aplikasi tersebut menarik sehingga akan meningkatkan kemampuan membaca teks bahasa Jepang dan dapat menggunakannya secara mandiri.

Penelitian mengenai aplikasi android dalam pembelajaran Bahasa Jepang sudah banyak dilakukan, seperti yang dilakukan oleh Mustika

(2018) dengan aplikasi *Kanji Memory Hint 2*, dan Permana (2018) dengan aplikasi *KANA AUGMENTED REALITY*. Tetapi, penelitian tentang keefektifan aplikasi *TODAI* sebagai media belajar belum dilakukan. Untuk itu, penelitian ini dilakukan dalam rangka mencari informasi tentang manfaat aplikasi *TODAI*, yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca para pembelajar bahasa Jepang khususnya di lingkungan Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang peneliti susun untuk menjabarkan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah aplikasi *TODAI* efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca teks Bahasa Jepang bagi pemelajar?
2. Bagaimana tanggapan pemelajar terhadap penggunaan aplikasi *TODAI* untuk meningkatkan kemampuan membaca teks Bahasa Jepang?

C. Batasan Masalah

Pada penelitian ini, batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Keefektifan aplikasi *TODAI* diukur dari hasil belajar siswa dalam mempelajari huruf hiragana. Hasil belajar siswa dalam mempelajari

huruf hiragana diambil dari pre-test dan post-test yang diadakan di awal dan akhir eksperimen.

2. Peneliti hanya membatasi mahasiswa kelas A Tingkat III Tahun Ajaran 2021/ 2022 sebagai kelas eksperimen dan mahasiswa kelas B Tingkat Tahun Ajaran 2021/ 2022 sebagai kelas kontrol.
3. Tanggapan mahasiswa dalam penelitian ini meliputi persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *TODAI* penggunaan aplikasi, dan manfaat dari aplikasi tersebut.
4. Penggunaan aplikasi *TODAI* dalam penelitian ini hanya sebatas penggunaan dalam mencari cara baca kosakata dan arti dari teks bacaan bahasa Jepang serta penggunaan aplikasi untuk latihan membaca berita dalam bahasa Jepang.
5. Tanggapan pemelajar terhadap penggunaan aplikasi *TODAI* meningkatkan kemampuan membaca teks bahasa Jepang.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui keefektifan aplikasi *TODAI* dalam meningkatkan kemampuan membaca teks Bahasa Jepang pada pemelajar.
2. Untuk mengetahui tanggapan pemelajar Bahasa Jepang terhadap penggunaan aplikasi *TODAI* untuk meningkatkan kemampuan membaca teks Bahasa Jepang.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini menjadi landasan dalam penerapan aplikasi *TODAI* dalam meningkatkan kemampuan membaca teks bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi mahasiswa diharapkan dapat menggunakan aplikasi *TODAI* untuk meningkatkan kemampuan membaca teks bahasa Jepang secara individu.
- b. Bagi pengajar diharapkan dapat menerapkan aplikasi *TODAI* dalam pembelajaran agar mewujudkan pembelajaran yang bervariasi dan menyesuaikan keadaan pembelajaran.
- c. Bagi peneliti diharapkan dapat dikaji lebih lanjut dalam membuat eksperimen yang sama dengan meneliti bidang lainnya seperti kemampuan menulis atau mendengarkan.

F. Sistematika Penulisan

Secara umum skripsi ini dibagi menjadi lima bab yaitu bab I sebagai pendahuluan, bab II kajian pustaka, bab III metode penelitian,

bab IV analisis data dan terakhir bab V penutup. Uraian isi dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

- a. Keefektifan
- b. Aplikasi Android
- c. Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca sebagai bagian dari kemampuan berbahasa dan cara mengukur kemampuan berbahasa.

- d. Profil aplikasi *TODAI*.
- e. Penelitian terdahulu

Penelitian sejenis (keefektifan penerapan aplikasi android untuk pembelajaran).

BAB III METODE PENELITIAN

Berisikan tentang metode penelitian, subjek penelitian, waktu dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, hipotesis penelitian.

BAB IV ANALISIS DATA

Berisikan tentang kajian pengolahan data serta deskripsi dari temuan penelitian yang diperoleh dari hasil olah data.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang simpulan dan saran kemudian diajukan sebagai bahan pengembangan penelitian di masa yang akan datang.