

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan dewasa ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal tersebut ditandai dengan penemuan-penemuan teknologi yang mutakhir. Penemuan mutakhir yang bermunculan akan menggeser aktifitas nyata menuju aktifitas digital, fenomena tersebut merupakan disrupsi teknologi (Sutrisno, 2019). Disrupsi teknologi menjawab kebutuhan revolusi industri 4.0. Pada era revolusi industri 4.0 akan mengubah geliat ekonomi global yang berpengaruh pada sistem pendidikan. Sistem pendidikan yang baik akan mempengaruhi kompetensi sumber daya manusia yang dituntut lebih inovatif dan kreatif untuk terjun di dalam lapangan pekerjaan. Hal tersebut akan mengubah konsep pendidikan melalui peningkatan mutu pendidikan, guna melahirkan generasi yang berkompeten (Hutapea Erwin, 2019).

Guna melahirkan generasi yang kompeten pemerintah berupaya memperbaharui sistem pendidikan salah satunya dengan adanya gerakan literasi baru. Literasi baru berfokus pada tiga poin yaitu literasi digital, literasi teknologi dan literasi manusia (Aoun dalam Sukartono, 2018). Ketiga poin di atas satu sama lain mempunyai alur yang saling berkaitan. Skema alur dari tiga poin di atas yaitu literasi digital, bertujuan untuk meningkatkan manusia terhadap kemampuan membaca dan menganalisis. Alur selanjutnya adalah penggunaan aplikasi teknologi yang akan

mengarahkan literasi manusia untuk berkomunikasi dan penguasaan ilmu merancang gagasan. (Sukartono, 2019:16).

Kecakapan ketiga poin literasi baru di ruang lingkup pendidikan tidak hanya dibutuhkan mahasiswa saja melainkan tenaga pendidik yang berperan menyampaikan ilmu. Menurut Soni, deputy Teknologi Agroindustri dan Bioteknologi (TAB 2019) menyampaikan bahwa tenaga pendidikan yang memiliki sensitifitas terhadap perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan akan terus mengeksplorasi proses mentransfer ilmu secara efektif sesuai tantangan zaman. Nadiem Makarim (dalam Kompas, 2019) juga berpendapat bahwa teknologi yang di terapkan, membantu apa yang terjadi di ruang didik untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Peran teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan telah dihadapkan dengan tantangan di era revolusi industri 4.0, bahkan di negara maju seperti Jepang sudah menyongsong revolusi industri 5.0. Revolusi industri erat kaitannya dengan bermunculan teknologi informasi berbentuk aplikasi yang dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran. Pergerakan teknologi yang semakin pesat juga mempengaruhi pembelajaran bahasa Jepang sehingga banyak aplikasi pembelajaran yang dapat diunduh di *platform* seperti *Play Store* ataupun *App Store*. Contohnya, aplikasi belajar membaca kanji, latihan soal JLPT (*Japanese Language Proficiency Test*) dari Level 1-5, berlatih percakapan bahasa Jepang, mendengarkan audio berbahasa Jepang dan lain sebagainya.

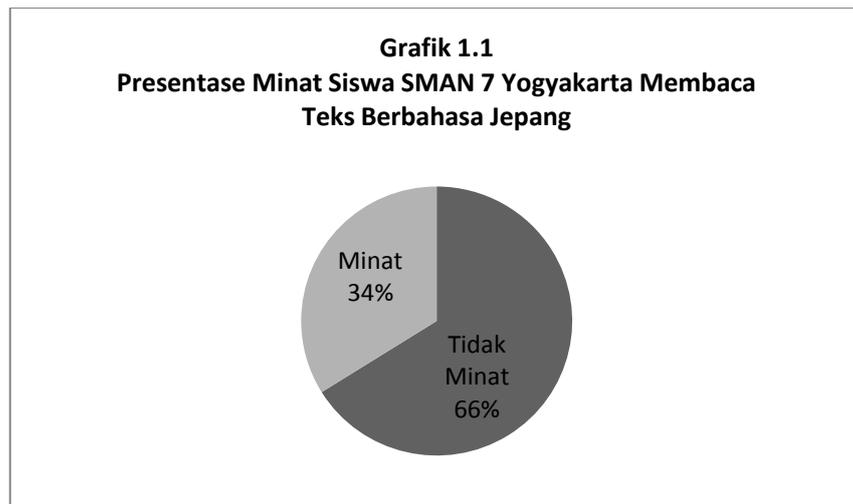
Beberapa aplikasi pembelajaran yang disebutkan di atas, jarang sekali yang menyediakan buku digital berbahasa Jepang.

Pada dewasa ini tersediannya buku digital masih minim, pada kenyataannya buku digital akan mempermudah kegiatan pembelajaran. Khususnya pembelajaran bahasa Jepang, apabila semakin banyak *platform digital* yang dapat dibaca dimanapun, kapanpun secara praktis dapat menggairahkan gerakan literasi baru. Oleh karena itu ada sebuah aplikasi penyedia buku digital berbahasa Jepang yang dikembangkan yaitu MAJIME (Mari Rajin Membaca).

MAJIME merupakan aplikasi penyedia buku-buku digital berbahasa Jepang. Buku-buku yang tersedia dalam pengembangannya kelak bermacam-macam contohnya dongeng, artikel, buku pelajaran dan novel. Selain itu, buku-buku dalam aplikasi MAJIME kelak akan mempunyai berbagai kategori dari segi level kesulitan bahasanya mulai dari level pemula hingga mahir. Saat ini aplikasi MAJIME hanya menampilkan buku dongeng anak dari Jepang juga di lengkapi daftar kosa kata yang muncul dalam bacaan beserta kuis pemahaman tentang bacaan. Aplikasi MAJIME ini kedepannya dapat menjadi alternatif mengajar yang menyenangkan. Pengajar dapat mengambil tema bacaan kemudian memvariasikan dengan cara mengajar.

Penggunaan aplikasi penyedia buku digital dalam pelajaran bahasa Jepang masih jarang digunakan dalam institusi pendidikan salah satunya di ekstrakurikuler di SMAN 7 Yogyakarta, sedangkan dewasa ini teks buku

mengalami pergeseran dan digantikan oleh buku elektronik (Puspita dan Irwansyah:2018). Hal tersebut turut mempengaruhi minat baca siswa SMA N 7 Yogyakarta. Melalui grafik peneliti mengambil 20 sampel siswa untuk mengetahui minat membaca siswa terhadap bacaan teks bahasa Jepang.



Grafik di atas menyatakan bahwa minat siswa ya membaca teks berbahasa Jepang di SMAN 7 Yogyakarta masih rendah. Sebanyak 66% siswa atau sebagian besar menjawab bahwa membaca teks berbahasa Jepang dilakukan pada saat pelajaran saja. Siswa lebih memilih menonton drama, anime serta bermain game di luar pelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat membaca masih rendah selain itu aktifitas membaca sangat menjemukan apabila kontennya tidak menarik hal ini ditunjukkan dari banyaknya siswa yang lebih senang melihat anime, drama dan bermain game. Selain itu faktor internal yang melatar belakangi siswa enggan membaca selain di pelajaran adalah minimnya buku yang tersedia di perpustakaan serta kegiatan pembelajaran yang masih konvensional.

Faktor minat membaca yang rendah akan menghambat siswa untuk memperoleh ketrampilan bahasa secara mikro yang dibutuhkan sebagai pembelajar bahasa, khususnya bahasa asing. Ketrampilan mikro yang dimaksud antara lain, sistem tulisan yang digunakan, mengenal kosakata, menentukan kata-kata kunci yang mengidentifikasi topik dan gagasan utama, menentukan makna kata-kata, termasuk kosakata dari konteks tertulis menentukan konstituen-konstituen dalam kalimat, seperti subjek, predikat, objek, preposisi (Yeti, 2006:1.13).

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti terdorong untuk meneliti penggunaan aplikasi MAJIME “Mari Rajin Membaca” pada siswa SMAN 7 Yogyakarta. Penelitian ini berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Andoid MAJIME (Mari Rajin Membaca) pada Pembelajaran Membaca Bahasa Jepang” (Studi Eksperimen pada Siswa Ekstrakurikuler SMAN 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020).

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian aplikasi android MAJIME pembelajaran membaca di ekstrakurikuler SMAN 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020 adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan aplikasi android MAJIME dalam pembelajaran membaca bahasa Jepang di ekstrakurikuler SMAN 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020?

2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi android MAJIME di pembelajaran membaca bahasa Jepang ekstrakurikuler SMAN 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020?

C. Batasan Masalah

Penelitian ini membahas mengenai penggunaan aplikasi MAJIME pada siswa ekstrakurikuler SMAN 7 Yogyakarta Ajaran 2019/2020 sejumlah 30 orang. Penelitian ini diperlukan batasan masalah agar pembahasan lebih fokus, terarah, dan tidak melebar. Adapun batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dibatasi pada penggunaan aplikasi android MAJIME dalam ekstrakurikuler SMAN 7 Yogyakarta.
2. Penelitian ini hanya dibatasi pada tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi android MAJIME dalam ekstrakurikuler SMAN 7 Yogyakarta.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Andoid MAJIME (Mari Rajin Membaca) pada siswa ekstrakurikuler SMAN 7 Yogyakarta Ajaran 2019/2020 bertujuan untuk :

1. Mengetahui penggunaan aplikasi android MAJIME apabila diterapkan pada siswa ekstrakurikuler SMAN 7 Yogyakarta Ajaran 2019/2020.
2. Mengetahui tanggapan siswa ekstrakurikuler SMAN 7 Yogyakarta Ajaran 2019/2020, terhadap penggunaan aplikasi MAJIME.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan mengenai pemanfaatan media digital berbasis android yang menciptakan kegiatan pembelajaran inovatif dan bervariasi untuk menghadapi tantangan revolusi industri.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi Peneliti.

Hasil dari penelitian ini sebagai informasi sejauh mana aplikasi MAJIME dapat digunakan dan bermanfaat di instansi pendidikan pada kegiatan pembelajaran intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Selain itu, penelitian ini menjadi kontribusi alternatif media pembelajaran yang akan dikembangkan di masa mendatang.

b. Bagi Pengajar

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran dan membantu pengajar untuk menjawab tantangan pada revolusi industri terhadap literasi pembaharuan.

c. Bagi Pembelajar

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana belajar praktis yang dapat dibaca dimana saja dalam genggamannya smartphone, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta menginspirasi lagi minat baca pada generasi muda.

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran menurut (Sadiman dalam Arief S, 2008:6) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam interaksi pembelajaran. Guru menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran kepada siswa.

2. Dokkai

Pengertian Dokkai atau Membaca menurut (Ogawa dalam Istiqomah 1995:637) pengertian membaca dalam Nihongo Kyouiku Jiten adalah :
読むことは文字を媒介として文の内容を読みとり、理解することである。それはまず、文字と音の対応に始まり、文字によって構成される語の読み方と意味の学習、更に大きい単位である句、文、段落、文章における読み方と意味、又は内容の学習が含まれる。

Yomu koto wa moji wo baikaitoshite bun no naiyou wo yomitori, rikai suru koto dearu. Sore wa mazu, mojito onno taiou ni hajimari, mojini yottekouseisareru go no yomikata to imi no gakushuu, sara ni ookii tanidearuku, bun, danraku, bunshou ni okeru yomikata to imi, mata wa naiyou no gakushuu ga fukumareru.

Kegiatan membaca adalah memahami isi kalimat dengan perantara huruf. Awalnya dengan mempertemukan huruf dan bunyi, mempelajari arti dan tata cara bahasa yang tersusun dan artinya berdasarkan huruf, termasuk mempelajari isi dan arti serta tujuan.

3. Aplikasi Android

Berdasarkan penjelasan dari Fajari (dalam Dinda, 2010:8). *Android* adalah *software* untuk perangkat *mobile* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi kunci. Aplikasi inti *android* antara lain email, program SMS, kalender, peta, *browser*, kontak, dan lain-lain. Android menyediakan sebuah *platform* untuk pengembangan berbagai inovasi yang terbuka.

4. *E-book*

E-book didefinisikan *Oxford* kamus bahasa Inggris, adalah versi elektronik dari buku cetak yang dapat dibaca pada komputer pribadi atau perangkat genggam yang dirancang khusus untuk tujuan tertentu. *E-book* berguna bagi para pembaca yang suka membaca di media elektronik baik melalui komputer maupun ponsel.

G. Sistematika Penulisan

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 :

1. BAB I PENDAHULUAN

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

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisikan tentang pembelajaran bahasa secara umum, pembelajaran bahasa Jepang khususnya membaca, menerangkan tentang media pembelajaran MAJIME, pembelajaran bahasa Jepang intrakurikuler dan ekstrakurikuler di SMAN 7 Yogyakarta, serta pembahasan penelitian terdahulu.

3. BAB III METODE PENELITIAN

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

4. BAB IV ANALISIS DATA

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

5. BAB V PENUTUP

Berisi tentang simpulan dan saran.