

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa pandemi Covid-19 nyaris seluruh sektor kegiatan dilakukan secara daring. Begitu pula yang terjadi pada sektor pendidikan dimana, seluruh aktivitas belajar mengajar dilakukan secara tatap maya. Baik pengajar dan siswa dituntut untuk dapat beradaptasi dengan kondisi serba jaringan internet. Pembelajaran daring biasa juga dikenal dengan *e-learning*. Terdapat berbagai jenis pembelajaran daring, seperti MyKlass, Zoom, dan Google Meet. Pembelajaran daring adalah salah satu metode pembelajaran online atau dilakukan melalui jaringan internet. Tentu saja dalam hal ini, ada sisi positif dan negatif dari pembelajaran daring ini (Mustofa 2019 p.153). Hal ini sejalan dengan pendapat Adhe (2018) yang menyebutkan bahwa Pembelajaran daring merupakan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya numpan balik terkait menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri. Sedangkan kekurangan dari metode ini adalah sulitnya untuk mengawasi masing masing murid (27). Adapun Kelebihan pembelajaran daring atau *e-learning* menurut Hadisi dan Muna (2015) adalah biaya, *e-learning* mampu mengurangi biaya pelatihan, Fleksibilitas waktu, Fleksibilitas tempat, dan Fleksibilitas kecepatan pembelajaran. Sedangkan kekurangan pembelajaran daring / *E-Learning* antara lain kurangnya interaksi antara guru dan siswa, proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan, siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal (p. 130-131).

Pada zaman ini, manusia sebagai makhluk sosial diharuskan menguasai beragam bahasa asing. Dengan adanya pengetahuan berbahasa, pengguna bahasa dapat mempelajari beragam literatur dari negara lain. Bahasa adalah sistem simbol vokal yang arbitrer yang memungkinkan semua orang dalam

suatu kebudayaan tertentu, atau orang lain yang mempelajari sistem kebudayaan itu, berkomunikasi atau berinteraksi (Finocchiaro 1964 p.8). Dalam proses pembelajaran bahasa asing, terdapat empat kemampuan yang harus dikuasai untuk mempermudah pemelajar dalam berkomunikasi. Kemampuan tersebut, yakni menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Untuk menunjang kompetensi tersebut, terdapat beberapa komponen yang harus dikuasai, antara lain pengucapan, tata bahasa, dan kosakata. Hal ini sesuai dengan pendapat Tarigan (2008), yakni “keterampilan berbahasa terbagi menjadi empat komponen yaitu: menyimak (*listening skills*), berbicara(*speaking skills*), membaca (*reading skills*) dan menulis (*writing skills*)(p.1). Adapun bahasa asing yang menjadi sorotan internasional, diantaranya ada bahasa Inggris, bahasa Prancis, bahasa Mandarin, bahasa Jepang, dan masih banyak lagi. Bahasa Jepang memiliki banyak peminat, yang mana pada masa serba internet ini untuk mempelajari bahasa asing, khususnya bahasa Jepang akan jauh lebih mudah. Berlandaskan keempat aspek penguasaan bahasa pada paragraf diatas, nantinya dapat diketahui sejauh manakah kompetensi mahasiswa dalam menguasai bahasa Jepang, hal ini dapat berimbas kepada salah satu pembelajaran bahasa Jepang, yaitu *Shokyuu Dokkai* oleh hasil belajar mahasiswa.

Berangkat dari penelitian terdahulu, yang dilakukan oleh Purwoko (2019) yang berjudul “Pengaruh Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Pemahaman Bacaan Bahasa Jepang Tingkat Menengah.” Ditemukan hasil berupa adanya pengaruh antara penguasaan kosakata dengan kemampuan pemahaman bacaan Bahasa Jepang. Begitu pula pada penelitian Fakhri (2018) yang berjudul “Korelasi Kesiapan Belajar Mandiri Pembelajar Bahasa Jepang Dengan Hasil Belajar Shochukyu Kaiwa” terdapat hasil korelasi positif antara kesiapan belajar mandiri dengan hasil belajar Shochukyu Kaiwa. Berdasarkan penelitian tersebut, maka menjadi dasar pemikiran peneliti menggiring bahwa pembelajaran yang dilakukan secara daring dapat memengaruhi tingkat hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah *Shokyuu Dokkai*, melalui penelitian yang berjudul “Korelasi Persepsi

Mahasiswa terhadap *e-learning* dengan Hasil Belajar *Shokyuu Dokkai*.” Oleh karena itu, penelitian ini hanya akan membahas persepsi mahasiswa terhadap *Elearning* dengan nilai hasil belajar *Shokyuu Dokkai*. Adapun dalam *Shokyuu Dokkai*, pada bahasa Jepang, materi didalamnya merupakan materi yang ringan, tetapi tidak terlaludasar, sehingga melalui penelitian ini diharapkan dapat terlihat korelasi antara pembelajaran *Shokyuu Dokkai* yang dilakukan secara daring dengan hasil belajar mahasiswa.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana persepsi mahasiswa terhadap *e-learning* di program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?
2. Bagaimana hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah *Shokyuu Dokkai* program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?
3. Apakah terdapat korelasi antara persepsi mahasiswa terhadap *e-learning* dengan hasil belajar *Shokyuu Dokkai*?

C. Batasan Masalah

Agar bahasan penelitian tidak terlalu luas, maka Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Meneliti persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran Bahasa yang dibatasi pada kategori persepsi karakter bahasa, kesulitan materi hingga Teknik pembelajaran.
2. Mahasiswa yang akan menjadi sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2020 yang telah mengambil mata kuliah *Shokyuu Dokkai* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2021/2022
3. *E-learning* yang digunakan berupa MyKlass dilihat dari segi Asesmen dan Penggunaan.
4. Hasil belajar yang dijadikan acuan dalam penelitian korelasi ini adalah

hasil belajar yang diambil dari dokumentasi nilai hasil belajar *Shokyuu Dokkai*.

5. Korelasi dalam penelitian ini sebatas melihat ada tidaknya hubungan antara Korelasi Persepsi Mahasiswa terhadap *E-Learning* Dengan Hasil Belajar *Shokyuu Dokkai* tanpa adanya analisis regresi.
6. Adapun data dokumen diakses dan didapatkan pada Kamis, 23 Juni 2022, sedangkan angket pada Jumat, 1 Juli 2022.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa terhadap *E-Learning* di program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah *Shokyuu Dokkai* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat korelasi antara persepsi mahasiswa terhadap *E-Learning* dengan hasil belajar *Shokyuu Dokkai*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menambah wawasan mengenai Korelasi Persepsi Mahasiswa terhadap *E-Learning* Dengan Hasil Belajar *Shokyuu Dokkai*, serta menjadi acuan dalam pengembangan Pendidikan khususnya Pendidikan Bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

- c. Bagi Mahasiswa atau Pemelajar

Diharapkan dapat mendorong mahasiswa untuk lebih giat dalam pembelajaran agar mendapat hasil yang terbaik.

d. Bagi Dosen atau Pengajar

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu pengajar menentukan metode pembelajaran terbaik agar mahasiswa menjadi lebih bersemangat.

e. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya yang akan meneliti penelitian sejenis dengan variabel berbeda, seperti dengan menggunakan indikator, eksperimen, ataupun pendekatan metode penelitian yang berbeda.

F. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka, berisi tentang penjelasan mengenai persepsi, *e-learning*, hasil belajar, *Shokyuu Dokkai*, penelitian terdahulu.

Bab III Metode Penelitian, berisi mengenai metode penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data.

Bab IV Analisis Data, berisi tentang pembahasan hasil penelitian berupa ada tidaknya korelasi persepsi mahasiswa terhadap *e-learning* dengan hasil belajar *Shokyuu Dokkai*.

Bab V Penutup, berisi mengenai simpulan dan saran pada penelitian ini.