

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa asing merupakan bahasa yang bukan bahasa ibu di suatu negara tertentu. Bahasa asing biasanya dipakai dalam bahasa kedua, artinya bahasa asing adalah bahasa yang tidak biasa digunakan oleh masyarakat yang mendiami wilayah tertentu: misalnya, bahasa Indonesia dianggap bahasa asing di Jepang atau bahasa asing juga merupakan sebuah bahasa yang tidak digunakan di tanah air/negara asal seseorang. Bahasa asing memerlukan adanya kemampuan dalam berbahasa. Tentunya setiap individu harus menguasai kemampuan berbahasa sehingga akan menciptakan kemampuan berbahasa yang maksimal.

Nida dalam (Ilham & Ani Wijati, 2020) mengungkapkan bahwa Kemampuan berbahasa memiliki empat komponen, diantaranya: kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan *Kaiwa* (berbicara) adalah salah satu aspek kemampuan berbahasa yang perlu dimiliki seseorang. Menurut Bailey dalam (Toliwongi, 2021) menyatakan bahwa berbicara merupakan kemampuan yang paling harus dikuasai dalam kegiatan berbahasa. Namun, bagi pembelajar bahasa Jepang, berbicara bahasa Jepang dengan lancar cukup menyulitkan karena perlu adanya pengetahuan tentang kosakata yang lebih banyak.

Dalam pembelajaran tentang bahasa, tentunya tidak jauh dari kemampuan berbicara. Karena pada intinya bahasa merupakan alat untuk seseorang berbicara agar tersampaikan pesan yang diinginkan. Kemampuan berbicara

adalah kemampuan untuk mengucapkan suatu bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan Tarigan dalam (Marzuqi, 2019). Dengan kata lain kemampuan berbicara adalah kemampuan berbahasa yang bersifat aktif produktif yang digunakan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan kepada lawan bicara.

Peserta didik menjadi faktor yang paling penting dalam belajar bahasa asing khususnya bahasa Jepang. Kesuksesan maupun kegagalan dalam belajar bahasa asing ditentukan oleh apa yang dia berikan. Banyak yang peneliti temukan di lapangan, pembelajar menyalahkan guru, waktu, situasi, keadaan, materi, dan sebagainya bila pembelajar kurang berhasil dalam belajar. Hal yang paling penting dalam kesuksesan maupun kegagalan dapat ditemukan masalahnya pada masing-masing individu Rubin dan Thompson dalam (Isyam, 2011). Sebagai pembelajaran bahasa Jepang, tentu pembelajaran harus memiliki kemampuan membaca, menulis, mendengarkan, termasuk juga berbicara (Puspita et al., 2016). Menurut (Kusuma et al., 2019), terdapat empat komponen utama dalam pembelajaran yang menjadi tinggi rendahnya mutu Pendidikan untuk mendapatkan nilai pembelajaran, diantaranya (1) situasi dan kondisi pembelajaran, (2) bahan ajar, (3) strategi pembelajaran, dan (4) hasil pembelajaran. Keempat komponen diatas, yang paling berpengaruh dalam pembelajaran adalah bahan ajar, terutama untuk bahasa asing.

Pada zaman saat ini terjadi perkembangan teknologi yang sangat maju dimana teknologi dan informasi semakin berkembang dan kita sebagai manusia

secara sadar maupun tidak sadar sangat bergantung terhadap kedua hal tersebut (Armendo & Lestari, 2022). Teknologi dan informasi saat ini sudah melekat pada Masyarakat, contohnya seperti *smartphone*, komputer, dan lain sebagainya. Hal tersebut dikarenakan kecanggihan yang dihasilkan mempermudah kehidupan manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari terutama untuk belajar mengajar di dunia Pendidikan. Salah satu cara untuk membantu proses belajar mengajar yang dapat membantu pengajar yaitu dengan bahan ajar atau media sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Oleh karena itu, agar dapat memaksimalkan dalam belajar bahasa tentu diperlukan adanya bahan ajar yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik. Bahan ajar mempunyai keunikan tersendiri untuk mencapai keberhasilan dalam belajar bahasa asing. Berbagai macam bahan ajar dapat digunakan oleh pengajar khususnya bahasa Jepang. Salah satu yang dapat dijadikan bahan ajar alternatif adalah media *e-learning*.

Bahasa Jepang merupakan salah satu pelajaran bahasa asing yang diajarkan di SMKN 4 Yogyakarta. Pelajaran bahasa Jepang di SMKN 4 Yogyakarta sudah menggunakan beberapa media pembelajaran seperti media buku, *whatsapp discussion*, dan kelompok kecil. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru Bahasa Jepang SMKN 4 Yogyakarta dan peserta didik kelas X Kuliner 4 SMKN 4 Yogyakarta dengan beberapa pertanyaan yang dapat memberikan informasi permasalahan di dalam kelas berupa: yang pertama, “bagaimana penguasaan kosakata Bahasa Jepang di dalam kelas tersebut?”. Kemudian didapatkan hasil bahwa peserta didik masih banyak yang merasa belum menguasai kosakata

Bahasa Jepang. Kedua, “apa yang menyebabkan peserta didik kurang menguasai kosakata Bahasa Jepang?”. Penyebabnya adalah, dikarenakan kurangnya inovasi atau keunikan pada pembelajaran kosakata *Aisatsu hyougen* sehingga peserta didik kurang mempunyai kemampuan dalam berbicara (*kaiwa*) (Mahyudin, 2016). Maka dari itu pada materi *Aisatsu hyougen* perlu adanya bahan ajar atau media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik sehingga memudahkan peserta didik untuk mengingat dengan lebih cermat materi-materi *Aisatsu hyougen* di kelas X Kuliner 4 SMKN 4 Yogyakarta. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara yang memberikan gambaran bahwa perlu adanya bahan ajar alternatif yang menarik dalam pembelajaran kosakata. Media ajar yang digunakan pada pembelajaran di penelitian ini yakni *E-learning Tanoshii Nihongo* yang dapat membuat peserta didik memiliki keyakinan bahwa dirinya mampu belajar juga, media ajar yang dapat memanfaatkan potensi peserta didik seluas-luasnya.

Menurut penulis istilah *e-learning* perlu dijabarkan sebelum pembahasan lebih lanjut yang dimaksudkan untuk mendapatkan pemahaman yang sama, baik di antara penulis dan pembaca. “*e-learning*” dapat didefinisikan proses pembelajaran melalui pemanfaatan elektronik atau teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan sebagai salah satu alternatif bahan ajar. *E-learning* mempunyai fleksibilitas dan keragaman sehingga dapat memudahkan pengajar dan murid dalam melakukan pembelajaran jarak jauh. *E-learning* merupakan salah satu contoh perkembangan teknologi informasi yang perlu dimanfaatkan secara maksimal.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *e-learning tanoshii nihongo* yang dapat mempengaruhi kemampuan *kaiwa* peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jepang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan pokok permasalahan yaitu :

1. Bagaimana efektivitas media *E-learning Tanoshii Nihongo* dalam meningkatkan kemampuan *kaiwa* peserta didik kelas X Kuliner 4 SMKN 4 Yogyakarta.
2. Bagaimana respons peserta didik terhadap *E-learning Tanoshii Nihongo* sebagai media pembelajaran kosakata pada materi *Aisatsu Hyougen* dalam meningkatkan kemampuan *kaiwa*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dibatasi pokok permasalahan yaitu membahas :

1. Efektivitas media *E-learning Tanoshii Nihongo* dalam meningkatkan kemampuan *kaiwa* yang diterapkan kepada peserta didik kelas X Kuliner 4 SMKN 4 Yogyakarta.
2. Respons peserta didik terhadap *E-learning Tanoshii Nihongo* sebagai media pembelajaran kosakata pada materi *aisatsu hyougen*.

3. Ruang lingkup kemampuan *kaiwa* pada materi *aisatsu hyougen* yang terdiri dari kosakata sapaan sehari-hari dan ujaran-ujaran di dalam kelas.
4. Soal yang digunakan pada penelitian ini adalah soal soal kosakata bahasa Jepang dengan ruang lingkup yang telah disebutkan sebelumnya untuk mengetahui kemampuan *kaiwa* bahasa Jepang secara tulisan.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Batasan masalah diatas maka penelitian tersebut dapat diambil tujuan dari penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui efektivitas media *E-learning Tanoshii Nihongo* pada peserta didik X Kuliner 4 SMKN 4 Yogyakarta dalam meningkatkan kemampuan *kaiwa*.
2. Untuk mengetahui respons peserta didik terhadap *E-learning Tanoshii Nihongo* sebagai media pembelajaran kosakata pada materi *Aisatsu Hyougen* dalam meningkatkan kemampuan *kaiwa*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan informasi terkait media *E-learning Tanoshii Nihongo* pada materi *Aisatsu (hyougen)* dan dampaknya terhadap kemampuan *Kaiwa* peserta didik. Penelitian ini menambah wawasan mengenai bahan ajar atau media ajar yang menarik

bagi peserta didik dalam mengajar dan belajar Bahasa Jepang. Penelitian ini juga dapat menjadi pedoman bahan ajar atau media ajar bagi pembaca.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Media E-learning Tanoshii Nihongo pada materi *Aisatsu (hyougen)* di penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan ajar dalam mengajar yang lebih menarik dan inovatif serta yang paling utama yaitu untuk memenuhi persyaratan kelulusan.

b. Bagi pengajar

Media E-learning Tanoshii Nihongo pada materi *Aisatsu (hyougen)* di penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan ajar pilihan maupun inovasi bagi pengajar untuk meningkatkan kemampuan *kaiwa* peserta didik.

c. Bagi peserta didik

Dapat mendukung proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga mampu memberikan pengaruh bagi kemampuan *Kaiwa* peserta didik.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya semoga dapat mengkaji lebih lanjut tentang media *E-learning Tanoshii Nihongo* pada materi dan kemampuan yang berbeda.

F. Sistematika Penulisan

Bab I yaitu Pendahuluan. Pada bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II yaitu Kajian Pustaka. Pada bab ini berisi tentang penjelasan teori tentang efektivitas, media, *E-learning*, dan kemampuan *kaiwa* yang relevan dengan penelitian.

Bab III yaitu Metode Penelitian. Tentunya pada bab ini berisi tentang metode penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV yaitu Analisis Data. Pada bab ini berisi tentang pengolahan data penelitian dan penyajian hasil penelitian dari olah data.

Bab V yaitu Penutup. Pada bab ini berisi simpulan dari hasil akhir penelitian dan saran atau rekomendasi yang ditujukan untuk peneliti selanjutnya.