

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan wadah bagi para peserta didik untuk mempelajari berbagai bidang keilmuan yang didapatkan dalam kegiatan belajar dan mengajar. Menurut Carli (2020), proses belajar mengajar merupakan inti dari setiap proses yang berada pada sistem sekolah. Proses belajar mengajar di sekolah merupakan kegiatan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas pendidikan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam meraih tujuan tersebut, maka kegiatan belajar yang dilaksanakan di sekolah perlu menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu pengajaran.

Suryani (2016) mengemukakan bahwa model pembelajaran yang mencakup strategi, pendekatan, teknik dan metode instruksional dapat mengoptimalkan aktivitas belajar siswa apabila pembelajaran terjadi dengan bermakna, menyenangkan dan dapat mendorong siswa untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya.

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu memiliki kualitas yang semakin meningkat pesat. Menurut Mulyasa (2008 dalam Suryani, 2016) bahwa perkembangan pengetahuan dan teknologi mengakibatkan adanya persaingan dari berbagai bidang kehidupan karena dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas, bernalar tinggi, dan memiliki kemampuan memproses informasi.

Meskipun perkembangan pesat teknologi saat ini sangat memudahkan manusia untuk mencari informasi dan sumber belajar, tetapi pada kehidupan nyatanya masih terdapat permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran yang berlangsung di

sekolah. Siswa kurang termotivasi dikarenakan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung persiapan diri dari para tenaga pendidik masih belum matang. Proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah sering kali kurang tepat dan kurang bervariasi dalam memberikan media pendukung untuk menunjang pembelajaran.

Dalam prosesnya, tentu sebuah alat atau media pembelajaran untuk membantu siswa dalam menerima materi pembelajaran dengan baik. Pemilihan media yang tepat akan membuat siswa lebih tertarik dan mempermudah siswa untuk belajar huruf bahasa Jepang. Media belajar melalui aplikasi tentu mampu digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran siswa.

Fungsi media adalah sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan pesan. Menurut Tafonao (2018) peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar yang kemudian dapat meningkatkan hasil belajar.

Menurut Arikunto (2013) hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat diukur. Sedangkan menurut Sudjana (2013) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Pesatnya perkembangan di bidang teknologi dan pengetahuan, tentu saja dapat membawa pengaruh besar lainnya terhadap dunia pendidikan. Banyak terjadi persaingan taraf internasional yang kemudian mengakibatkan banyak sekolah atau instansi yang membuka pengajaran bahasa asing, salah satunya yaitu bahasa Jepang.

Meskipun demikian, masyarakat menganggap bahwa bahasa asing masih terasa sulit untuk dipelajari dan diterapkan.

Kesulitan yang dialami oleh pembelajar bahasa asing dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut berasal dari perbedaan struktur kalimat, jenis huruf, penggunaan intonasi yang berbeda, lingkungan yang kurang mendukung, serta penerapan metode belajar yang kurang tepat. Tarigan (2011 dalam Aprilliana, Lena, *et al.*, 2016) menyampaikan bahwa kualitas keterampilan berbahasa seorang tergantung pada kuantitas dan kualitas yang dimiliki.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti memilih aplikasi *Japanese!* untuk media pembelajaran yang akan diuji coba kepada siswa kelas XI SMK Kesehatan Sadewa. Aplikasi *Japanese!* merupakan aplikasi yang tersedia di *PlayStore*. Pada aplikasi tersebut terdapat beberapa pembelajaran mengenai cara penulisan sesuai urutan dan cara baca huruf *Hiragana* maupun *Katakana*. Aplikasi ini dilengkapi fitur suara untuk mencontohkan mengenai cara pengucapan huruf Jepang yang sedang dipelajari. Selain itu dalam aplikasi tersebut terdapat pembelajaran mengenai kalimat sederhana, kata kerja, kata sifat dan lain sebagainya. Namun, pada penelitian ini difokuskan pada hafalan huruf *Hiragana*.

Alasan peneliti memilih penelitian ini yakni berdasarkan pernyataan dari guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang SMK Kesehatan Sadewa yang menyampaikan bahwa kondisi siswa kelas XI SMK Kesehatan Sadewa masih belum dapat menghafal huruf Jepang terutama *Hiragana* secara menyeluruh. Oleh karena itu, perlu memperdalam dasar-dasar dari bahasa Jepang, yaitu berupa hafalan huruf *Hiragana* dengan lingkup baca tulis. Selain itu pembelajaran bahasa Jepang yang dilaksanakan di SMK Kesehatan Sadewa memiliki target untuk dapat mengirimkan siswa-siswinya kerja ke Jepang setelah mereka lulus dari SMK.

Peneliti memilih fokus tersebut karena pada siswa kelas XI SMK Kesehatan Sadewa Tahun Ajaran 2023/2024 masih banyak siswa yang belum dapat menghafal huruf *Hiragana* walaupun di sekolah tersebut bahasa Jepang merupakan mata pembelajaran wajib. Alasan peneliti hanya berfokus pada huruf *Hiragana* karena huruf *Hiragana* merupakan kunci utama bagi pembelajar bahasa Jepang awal untuk mempelajari huruf Jepang. Hal tersebut dikarenakan banyak contoh-contoh *dokkai* atau teks bacaan dalam tulisan bahasa Jepang yang menggunakan huruf *Kanji*, tetapi untuk mempermudah pembaca biasanya diperlihatkan cara baca huruf *Kanji* tersebut menggunakan huruf *Hiragana*.

Diharapkan setelah penelitian ini dilaksanakan mampu menghafal dan mengerti cara menulis huruf *Hiragana* dengan benar. Ketika siswa sudah mampu memahami cara bacanya, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar lebih banyak mengenai bahasa Jepang karena satu per satu mereka dapat memahami materi awal bagi pembelajar bahasa Jepang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah penggunaan media belajar melalui aplikasi *Japanese!* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK Kesehatan Sadewa Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana respons siswa kelas XI SMK Kesehatan Sadewa terhadap aplikasi *Japanese!* untuk meningkatkan kemampuan membaca *Hiragana* Tahun Ajaran 2023/2024?

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan aplikasi *Japanese!* untuk menguji peningkatan hafalan huruf *Hiragana*. Peneliti menekankan baik pada penguasaan membaca, juga pada penguasaan menulis huruf *Hiragana* siswa kelas XI SMK Kesehatan Sadewa.
2. Peneliti hanya berfokus pada huruf *Hiragana* yang akan diukur pada penelitian ini. Huruf *Hiragana* yang akan digunakan oleh peneliti berupa *seion*, *dakuon*, *handakuon*, dan *youon*.
3. Subjek penelitian ini hanya terbatas pada siswa kelas XI SMK Kesehatan Sadewa Tahun Ajaran 2023/2024.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui keefektifan penggunaan media belajar melalui aplikasi *Japanese!* sebagai upaya pencapaian hasil belajar siswa kelas XI SMK Kesehatan Sadewa Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Mengetahui respons siswa kelas XI SMK Kesehatan Sadewa Tahun Ajaran 2023/2024 terhadap penggunaan aplikasi *Japanese!* untuk meningkatkan kemampuan membaca *Hiragana*.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai maka penelitian ini mampu memberikan manfaat dari berbagai pihak, baik dari siswa, tenaga pendidik, maupun pihak dari luar sekolah. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teroritis

Penggunaan aplikasi *Japanese!* diharapkan dapat menjadi sebuah media pembelajaran alternatif yang efektif, kreatif, dan inovatif dalam mempelajari huruf *Hiragana*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat menambah pilihan media pembelajaran dalam bahasa Jepang lainnya.

b. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam berbahasa Jepang di luar jam pembelajaran maupun pada saat jam pembelajaran berlangsung.

c. Bagi Tenaga Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang digunakan dalam menghafal huruf *Hiragana*.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian untuk mengembangkan proses pembelajaran maupun kegiatan yang berkaitan dengan bahasa Jepang.

F. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, peneliti membagi sistematika penulisan skripsi menjadi lima bab yang tersusun dan terperinci sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini yang dipaparkan adalah gambaran secara general mengenai skripsi. Bab I memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka. Bab ini berisikan penguraian dari landasan teori yang digunakan peneliti dalam skripsi sebagai sumber referensi untuk mendukung jawaban dari pertanyaan pada bagian rumusan masalah.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini menguraikan mengenai metode penelitian yang diklasifikasikan ke dalam beberapa bagian berupa pendekatan penelitian, desain penelitian, instrumen penelitian, dan hipotesis penelitian.

Bab IV Analisis Data. Pada bab ini berisi mengenai hasil dari penelitian yang sudah dilakukan peneliti dan menyajikan hasil pengolahan data dari perolehan data penelitian.

Bab V Penutup. Bab ini berisi dua sub-bab, yaitu kesimpulan dan saran. Pada bagian ini peneliti menuliskan hasil akhir dari penelitian.