

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya bidang pengetahuan dan kemajuan teknologi pendidikan dunia saat ini, dipercaya masih akan terus berkembang. Kemajuan di bidang pengetahuan dan teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Di dalam dunia pendidikan saat ini banyak terjadi persaingan untuk menuju taraf internasional, maka banyak lembaga dan instansi pendidikan yang memberikan pengajaran bahasa asing, salah satunya adalah bahasa Jepang. Tidak sedikit beasiswa yang diberikan oleh pemerintah Jepang kepada mereka yang ingin menuntut ilmu dan melanjutkan pendidikan di Jepang. Oleh karena itu, tentunya setiap orang ingin belajar bahasa Jepang sebagai modal untuk bekerja di perusahaan Jepang. Bahasa memegang peranan penting dalam komunikasi dan penyampaian informasi. Bahasa juga memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Menguasai bahasa asing sangatlah penting di zaman sekarang ini. Bahasa asing memiliki manfaat yang cukup banyak diantaranya adalah mempunyai kesempatan atau peluang yang cukup besar dalam dunia kerja, karena dengan menguasai bahasa asing kita akan lebih mudah untuk bekerja di perusahaan asing. Perkembangan cepat dunia digital menuntut banyak perubahan dan penyesuaian di semua bidang, termasuk pendidikan. Apalagi di tengah posisi Indonesia sebagai negara dengan jumlah pengguna internet terbesar se-ASEAN. Masyarakat Indonesia mulai menyadari akan pentingnya ilmu bahasa. Menurut Hermawan dan Leonardo (2017:309) ilmu bahasa merupakan keterampilan khusus yang dibutuhkan dalam berkomunikasi. Budaya, perkembangan teknologi, pendidikan, dan bisnis membuat banyak masyarakat Indonesia tertarik untuk belajar atau

berbisnis dengan orang Jepang. Hal ini lah yang menjadikan bahasa Jepang salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di negara Indonesia.

Salah satu permasalahan mendasar dalam belajar bahasa Jepang adalah perlunya mempelajari huruf-huruf Jepang. Banyak orang menganggap bahwa bahasa Jepang adalah salah satu bahasa yang sulit dipelajari. Ini disebabkan oleh banyaknya jenis huruf yang digunakan, seperti *Hiragana*, *Katakana*, *Kanji* dan *Romaji*. Huruf-huruf Jepang juga memiliki tata cara urutan penulisan pada setiap hurufnya, sama seperti huruf Mandarin. Salah satu faktor yang membuat sulit dalam mempelajari bahasa Jepang adalah banyaknya huruf yang harus dipelajari dan tata cara urutan penulisan setiap huruf yang berbeda-beda. Mempelajari huruf *Hiragana* dan *Katakana* bukanlah hal yang mudah, karena banyak orang yang kesulitan dalam hal pelafalannya, bentuk tulisan, serta macam-macam huruf tambahan dan gabungannya. Menurut Sumarlin, dkk (2015:1) dalam proses untuk mempelajari bahasa Jepang, keberadaan suatu perangkat ajar sangat dibutuhkan untuk mendukung suatu proses belajar. Dalam upaya mencapai kemajuan dalam dunia pendidikan diperlukan strategi yang tepat dengan memperhatikan komponen-komponen yang mendukung seperti materi, metode, sarana dan prasarana, serta evaluasi. Dibutuhkan sebuah aplikasi atau media pembelajaran yang menarik dan mudah dipelajari oleh anak-anak maupun orang dewasa, sehingga dapat membantu kita dalam menguasai huruf *Hiragana* dan *Katakana*.

Peneliti mempunyai beberapa alasan memilih penelitian menggunakan aplikasi. Perkembangan teknologi telah memungkinkan kemudahan berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu teknologi yang telah menjadi konsumsi sehari-hari adalah penggunaan aplikasi. Proses belajar mengajar sangatlah penting bagi siswa. Dalam prosesnya, tentunya diperlukan sebuah alat atau media pembelajaran untuk membantu siswa dalam menerima

materi pembelajaran dengan baik. Karena dengan melakukan pemilihan media yang tepat, siswa akan lebih tertarik dan tidak merasa bosan serta mempermudah siswa untuk menghafal huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Aplikasi android adalah media pembelajaran yang cocok untuk membantu siswa dalam belajar, karena dapat digunakan di sekolah atau diluar sekolah dan lebih ringan saat dibawa. Pendidikan saat ini masih menggunakan media cetak sebagai media pembelajaran. Akibatnya adalah siswa merasa bosan, tidak semangat dan memilih untuk bermain sendiri atau bersenda gurau dengan temannya tanpa memperhatikan proses pembelajaran. Tentu saja ini adalah hal yang sangat buruk dan harus segera diperbaiki demi kebaikan dan kemajuan pendidikan di Indonesia. Ini adalah tugas dan tanggungjawab seorang pendidik, karena pendidik adalah desainer yang bertugas mendesain atau merancang pembelajaran, sehingga apa saja yang disajikan menjadi efektif dan menarik. Sedangkan peserta didik adalah arsitek yang membangun pengetahuan dan wawasan dalam proses pembelajaran. Dalam membuat situasi belajar yang menyenangkan dibutuhkan suatu media yang membuat kita semangat untuk belajar. Satu diantara media yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran adalah aplikasi.

Alasan peneliti memilih aplikasi android *Obenkyo*. Hampir semua orang telah mempunyai *smartphone* dan telah terbiasa menggunakan internet. Di masa pandemi virus *corona*, banyak lembaga-lembaga pendidikan seperti sekolah dan perguruan tinggi terpaksa meliburkan para siswanya. Pembelajaran tatap muka di sekolah maupun universitas terpaksa ditunda terlebih dahulu dan diganti dengan pembelajaran daring atau *online*. Selama pembelajaran daring atau *online* tersebut, para siswa menuntut ilmu dengan cara *online* hanya melalui berbagai aplikasi pembelajaran seperti *google meet*, *microsoft teams*, *zoom* dan lain sebagainya. Perkembangan teknologi yang semakin canggih, ditemukan inovasi-inovasi baru dalam dunia teknologi. Saat ini sudah banyak sekolah dan

universitas yang menggunakan pembelajaran digital dan pembelajaran *online*. Salah satu contohnya adalah pembelajaran menggunakan aplikasi *smartphone* sebagai alat atau media dalam proses pembelajaran. Menurut Barakati (2013:11) bahwa *smartphone* mempunyai tiga dampak positif. Pertama adalah dampak portabilitas merupakan dampak praktis karena *smartphone* bisa digunakan dimanapun dan kapanpun sebagai sarana untuk belajar. Kedua adalah dampak kolaborasi merupakan dapat memberikan informasi secara cepat hanya dengan menggunakan media sosial. Ketiga adalah dampak memotivasi, ini merupakan pengaruh dari dampak portabilitas *smartphone* yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun, sehingga menjadi termotivasi. Dalam pembelajaran huruf *Hiragana* dan *Katakana* diperlukan alat atau media yang menarik untuk membantu siswa dalam menghafal huruf *Hiragana* dan *Katakana*, salah satunya adalah aplikasi android *Obenkyo*. Aplikasi android *Obenkyo* dapat membantu kita dalam belajar bahasa Jepang, mulai dari tingkat pemula seperti membaca, menulis dan menghafal *Hiragana* maupun *Katakana* hingga tingkat menengah ke atas seperti membaca dan menulis *Kanji*. Aplikasi ini bisa di-*download* secara gratis melalui *google play store*. Aplikasi *Obenkyo* ditujukan kepada mereka yang sedang belajar bahasa Jepang khususnya dalam mempelajari huruf *Hiragana* dan *Katakana*, sehingga dapat mempermudah mereka dalam belajar bahasa Jepang.

Peneliti mempunyai beberapa alasan memilih huruf *Hiragana* dan *Katakana* dalam penelitian ini. Berbagai macam bahasa di dunia ini dengan berbagai macam budaya di dalamnya, contohnya adalah bahasa Jepang. Ketika ingin mempelajari bahasa khususnya bahasa Jepang, tentunya yang dipelajari pertama kali adalah mengenai jenis dan bentuk huruf dari bahasa itu sendiri. Huruf *Hiragana* dan *Katakana* sangatlah penting dalam mempelajari bahasa Jepang. Hampir tidak mungkin jika mempelajari suatu bahasa tanpa mempelajari bentuk dan jenis hurufnya terlebih dahulu. *Hiragana* dan *Katakana* adalah

huruf yang wajib dipelajari untuk menguasai kemampuan dasar dalam belajar bahasa Jepang. *Hiragana* adalah salah satu sistem penulisan huruf Jepang yang banyak digunakan. Salah satu fungsi *Hiragana* adalah menulis kata-kata asli Jepang. Sedangkan *Katakana* adalah untuk menulis kata-kata yang berasal dari bahasa asing yang sudah diserap ke dalam bahasa Jepang. *Hiragana* dan *Katakana* adalah kemampuan dasar yang sangat penting bagi pemula yang ingin mempelajari bahasa Jepang. Oleh karena itu, peneliti memilih huruf *Hiragana* dan *Katakana*.

Subjek penelitian ini adalah siswa SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta tahun ajaran 2020-2021. SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta adalah salah satu sekolah menengah pertama di kota Yogyakarta yang memiliki ekstrakurikuler bahasa Jepang dan sekaligus mempunyai kelas khusus bahasa untuk memperdalam kemampuan bahasa bagi para siswa. Ketika belajar bahasa Jepang atau bahasa asing lainnya, pasti ada beberapa kendala yang akan dihadapi. Alasan peneliti memilih siswa SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta tahun ajaran 2020-2021 sebagai subjek penelitian ini adalah siswa masih mengalami kesulitan dalam menghafal huruf *Hiragana* dan *Katakana*, karena siswa juga belum menemukan tips dan media pembelajaran yang tepat untuk menghafal huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Beberapa siswa juga merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton tanpa adanya hal-hal yang baru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Ada juga siswa yang lebih memilih bermain *gadget* atau *handphone* di dalam kelas. Lebih baik *gadget* atau *handphone* tersebut digunakan untuk belajar huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Alasan peneliti memilih SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta sebagai tempat penelitian ini adalah beberapa bulan sebelumnya peneliti sudah melakukan kegiatan magang di SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Siswa-siswa di SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta mempunyai ketertarikan belajar bahasa Jepang, sehingga dengan ketertarikan itu dapat memotivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Peneliti juga sudah mengetahui

sejauh mana kemampuan siswa SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta dalam menghafal huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Peneliti bertujuan ingin memotivasi dan memberikan semangat para siswa untuk belajar dengan melalui pembelajaran yang sedikit berbeda yaitu menggunakan aplikasi android *Obenkyo*. Oleh karena itu, untuk membantu para siswa SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta peneliti melakukan penelitian yang berjudul Penerapan Aplikasi Android *Obenkyo* dalam Menghafal Huruf *Hiragana* dan *Katakana* pada Siswa SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta tahun ajaran 2020-2021.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas, maka Rumusan Masalah pada penelitian ini, adalah:

1. Bagaimana kemampuan menghafal huruf *Hiragana* dan *Katakana* siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta tahun ajaran 2020-2021 sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi android *Obenkyo*?
2. Apakah aplikasi android *Obenkyo* efektif dalam menghafal huruf *Hiragana* dan *Katakana* pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta tahun ajaran 2020-2021?
3. Bagaimana tanggapan siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta tahun ajaran 2020-2021 terkait penggunaan aplikasi android *Obenkyo* dalam menghafal huruf *Hiragana* dan *Katakana*?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih fokus dan mendalam, maka peneliti membatasi:

1. Aplikasi android *Obenkyo*

Peneliti hanya menggunakan aplikasi android *Obenkyo* dalam menghafal huruf *Hiragana* dan *Katakana* pada penelitian ini.

2. Huruf *Hiragana* dan *Katakana*

Peneliti hanya memfokuskan huruf *Hiragana* dan *Katakana* yang akan diukur pada penelitian ini. Huruf *Hiragana* yang digunakan pada penelitian ini adalah huruf *Hiragana* dasar atau *seion*, *Hiragana* tambahan atau *dakuon* dan *Hiragana* campuran atau *youon*. Huruf *Katakana* yang digunakan pada penelitian ini adalah huruf *Katakana* dasar atau *seion*, *Katakana* tambahan atau *dakuon* dan *Katakana* campuran atau *youon*.

3. Kelas Eksperimen

Penelitian ini hanya terdapat kelas eksperimen, tanpa adanya kelas pembanding atau kontrol.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan Rumusan Masalah di atas, maka Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kemampuan menghafal huruf *Hiragana* dan *Katakana* siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta tahun ajaran 2020-2021 sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi android *Obenkyo*.
2. Untuk mengetahui apakah aplikasi android *Obenkyo* efektif terhadap siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta tahun ajaran 2020-2021 dalam menghafal huruf *Hiragana* dan *Katakana*.

3. Untuk mengetahui tanggapan siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta tahun ajaran 2020-2021 terkait penerapan aplikasi android *Obenkyo* dalam menghafal huruf *Hiragana* dan *Katakana*.

E. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoretis dan praktis untuk peneliti dan pembaca.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan belajar mengajar di SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta atau sekolah lainnya yang sederajat dalam menghafal huruf *Hiragana* dan *Katakana* dengan menggunakan aplikasi android *Obenkyo* ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pengajar

Diharapkan dengan hasil penelitian ini, aplikasi android *Obenkyo* dapat digunakan sebagai salah satu alat atau sarana dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk menghafal huruf *Hiragana* dan *Katakana*.

b. Bagi Pembelajar

Diharapkan dengan hasil penelitian ini, pembelajar dapat lebih mudah menghafal huruf *Hiragana* dan *Katakana* dan dapat mengaplikasikan aplikasi android *Obenkyo* dalam kehidupan sehari-hari.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan dengan hasil penelitian ini, dapat digunakan sebagai penelitian sejenis yaitu penelitian tentang penerapan aplikasi pembelajaran, keefektifan atau eksperimen pada masa yang akan datang. Semoga penelitian ini bermanfaat untuk pembaca dan banyak orang.

F. Definisi Operasional

1. Efektivitas

Dalam penelitian ini, efektivitas yang diukur adalah mengenai kemampuan menghafal huruf *Hiragana* dan *Katakana* siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Efektivitas bertujuan untuk mengukur dan membandingkan kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa dalam menghafal huruf *Hiragana* dan *Katakana* mengenai penggunaan aplikasi android *Obenkyo*.

2. Aplikasi android

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, aplikasi android sangat cocok untuk membantu proses belajar mengajar. Pemilihan aplikasi pembelajaran akan mempengaruhi proses belajar. Penelitian ini menggunakan sebuah alat bantu atau media yang akan membantu para pembelajar dalam mencapai tujuan atau target pembelajaran. Aplikasi tersebut adalah aplikasi *Obenkyo*.

3. Obenkyo

Terdapat banyak sekali aplikasi pembelajaran bahasa Jepang yang dapat kita gunakan dalam membantu dan menunjang proses belajar. Aplikasi pembelajaran tersebut antara lain adalah *Simply Learn Japanese*, *LingoDeer*, dan *Memrise*. Pada penelitian ini, aplikasi yang akan digunakan adalah aplikasi *Obenkyo*. Aplikasi *Obenkyo* adalah sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Jepang berbasis android yang

akan membantu kita dalam mempelajari bahasa Jepang. Aplikasi ini berisi tata bahasa Jepang, kosakata dalam sehari-hari, angka dalam bahasa Jepang, dan huruf-huruf dalam bahasa Jepang.

4. Huruf *Hiragana* dan *Katakana*

Bahasa Jepang memiliki beberapa jenis dan bentuk huruf yang berbeda-beda diantaranya adalah *Hiragana*, *Katakana*, *Kanji* dan *Romaji*. Dalam penelitian ini, peneliti hanya mengambil huruf *Hiragana* dan *Katakana* saja. *Hiragana* digunakan untuk menulis kata-kata asli dari Jepang dan sering digunakan untuk menggantikan kata-kata dari tulisan *Kanji*. Sedangkan, *Katakana* digunakan untuk menulis kata-kata asing dari luar Jepang, seperti nama orang asing, nama tempat asing, nama binatang, dan nama tumbuhan.

5. SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta

SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta adalah salah satu sekolah menengah pertama di kota Yogyakarta yang memiliki ekstrakurikuler bahasa Jepang dan sekaligus mempunyai kelas khusus bahasa untuk memperdalam kemampuan bahasa bagi para siswa. Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian dilakukan. Pada penelitian ini, lokasi yang akan dijadikan tempat penelitian adalah SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi dibagi menjadi lima bab, yang meliputi sebagai berikut :

Abstrak

Abstrak adalah rangkuman intisari dari penelitian, memuat informasi mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Metode Penelitian yang digunakan, hasil penelitian atau kesimpulan serta mencantumkan kata kunci. Abstrak ditulis dalam bahasa Inggris dan bahasa Jepang. Abstrak berbahasa Inggris ditulis maksimal 400 kata. Abstrak berbahasa Jepang ditulis maksimal 800 karakter.

Naskah Publikasi

Naskah Publikasi adalah rangkuman dari keseluruhan isi skripsi, mencakup Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Kajian Pustaka, Metode Penelitian, Analisis Data dan Hasil Penelitian serta Daftar Pustaka.

BAB I

Pendahuluan adalah pengantar untuk keseluruhan isi skripsi, yang memuat Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Operasional, serta Sistematika Penulisan skripsi.

BAB II

Kajian Pustaka berisi tentang kutipan-kutipan yang mendukung pernyataan dari pertanyaan di Rumusan Masalah. Kutipan dari berbagai sumber tersebut mendukung persepsi dari peneliti untuk memberikan teori dan jawaban pada hasil penelitian.

BAB III

Memuat informasi mengenai Metode Penelitian, Desain Penelitian, Instrumen Penelitian, Hipotesis Penelitian.

BAB IV

Analisis Data yang berisi tentang sajian hasil pengolahan data beserta deskripsi dari temuan yang diperoleh setelah proses pengolahan data.

BAB V

Berisi dua sub-bab, yaitu Kesimpulan dan Saran. Penutup yang berisi tentang hasil akhir dari sebuah penelitian.