

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan memaparkan mengenai latar belakang masalah penelitian, mengidentifikasi permasalahan yang ingin diselesaikan, menjelaskan tujuan dari penelitian dan menjelaskan manfaat dari penelitian ini bagi akademisi, praktisi dan masyarakat.

1.1 Latar Belakang

Pada bab ini penulis akan memaparkan mengenai latar belakang masalah penelitian, mengidentifikasi permasalahan yang ingin diselesaikan, menjelaskan tujuan dari penelitian dan menjelaskan manfaat dari penelitian ini bagi akademisi, praktisi dan masyarakat.

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang diminati oleh banyak orang di seluruh dunia, baik untuk kepentingan akademik, bisnis, maupun untuk kepentingan pribadi. Hal ini dapat dilihat dari jumlah orang yang mempelajari bahasa Jepang di berbagai negara dan lembaga pendidikan. Minat terhadap bahasa Jepang semakin meningkat di Indonesia. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa jurusan Bahasa dan Sastra Jepang di sebuah universitas di Indonesia. Sebagian besar mahasiswa memilih untuk belajar bahasa Jepang karena ingin mengembangkan kemampuan bahasa, mengenal budaya Jepang dan meningkatkan peluang karir di masa depan (Hadiwidjojo, 2017).

Menurut survey dari *Japan Foundation* (JF) pada tahun 2012 lalu, pembelajar bahasa Jepang dari 125 negara di 5 benua yang berhasil disurvei berjumlah 3.984.538 orang. Dari jumlah tersebut, pembelajar bahasa Jepang di Indonesia menduduki peringkat ke-3 setelah Korea dan Cina, yaitu sebanyak 872.406 orang, meningkat 21.8% dibandingkan dengan hasil survey pada tahun 2009 yang berjumlah 716,353 orang. (The *Japan Foundation* www.jpf.go.jp). Dengan jumlah itu juga, Indonesia menempati urutan pertama se-ASEAN dalam jumlah pembelajar bahasa Jepang. Berdasarkan data itu, maka tidak heran kalau sekarang ini, bahasa

Jepang dijadikan sebagai satu mata pelajaran pilihan di banyak Sekolah Menengah Atas (SMA) di Indonesia.

Pada tahun 2013 bersamaan dengan penerapan kurikulum 2013, dilakukan penyederhanaan pada pembelajaran, salah satunya adalah materi bahasa asing. Pembelajaran bahasa asing dalam Kurikulum 2013 mengacu pada kompetensi dasar yang ditetapkan oleh Kemendikbud, yaitu kemampuan berkomunikasi secara lisan dan tulisan, pemahaman terhadap teks bacaan, serta pemahaman terhadap aspek sosial dan budaya yang terkait dengan bahasa yang dipelajari. Di tingkat SMA, pelajaran bahasa Jepang yang diberikan pada pembelajar masih dalam taraf atau tingkat dasar dari mulai memperkenalkan diri dalam bahasa Jepang, mengucapkan salam dalam bahasa Jepang, pengenalan kosakata-kosakata dan tata bahasa dalam bahasa Jepang, pengenalan huruf dalam bahasa Jepang, yaitu *Hiragana* dan *Katakana*, sampai melakukan percakapan sederhana dalam bahasa Jepang.

Menurut Kurikulum 2013, keterampilan membaca menjadi salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai siswa, selain kemampuan mendengar, menulis, dan berbicara. Dengan demikian, penguasaan huruf Hiragana dan Katakana menjadi dasar krusial dalam mengembangkan kemampuan membaca yang lebih kompleks, terutama dalam membaca teks bahasa Jepang yang lebih sulit. Keterampilan membaca karakter Hiragana dan Katakana menjadi fondasi penting dalam pembelajaran bahasa Jepang, terutama bagi pembelajar awal, karena kedua set karakter ini digunakan secara luas dalam bahasa tersebut. Menguasai kedua jenis karakter ini juga akan memberikan kemudahan dalam memahami kosakata bahasa Jepang, mengingat banyak kata dalam bahasa tersebut ditulis dengan menggunakan huruf Hiragana dan Katakana.

Dalam pembelajaran huruf hiragana dan katakana, ada beberapa permasalahan umum yang sering dihadapi oleh pembelajar, diantaranya adalah bentuk karakter yang terlihat mirip, pengucapan yang berbeda, penghapalan bentuk karakter dan keterbatasan sumber belajar. Sampai saat ini sudah banyak media yang bisa membantu proses belajar membaca huruf *Hiragana Katakana*, seperti media visual (kartu, dan gambar) dan multimedia. Berikut adalah beberapa referensi multimedia

yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Jepang khususnya untuk belajar huruf *Hiragana* dan *Katakana*:

1. *Tofugu's Hiragana and Katakana Guides* - sebuah panduan interaktif yang menyediakan materi belajar huruf *Hiragana* dan *Katakana* lengkap dengan latihan soal. Tofugu juga menyediakan video tutorial untuk memudahkan pemahaman (Koichi, 2014).
2. *Memrise* - sebuah aplikasi belajar bahasa Jepang yang menyediakan pelajaran huruf *Hiragana* dan *Katakana* dengan berbagai jenis latihan seperti pengenalan karakter, mengeja kata, dan mengingat bunyi karakter.
3. *Duolingo* - sebuah aplikasi belajar bahasa yang menyediakan pelajaran huruf *Hiragana* dan *Katakana* lengkap dengan latihan soal dan penguatan kosakata dasar bahasa Jepang (Duolingo, 2011).
4. *NHK World Japan* - sebuah situs web yang menyediakan berbagai sumber belajar bahasa Jepang, termasuk materi huruf *Hiragana* dan *Katakana* lengkap dengan video tutorial dan latihan soal.

Untuk menambah minat dan motivasi pembelajar dalam belajar membaca *Hiragana* dan *Katakana* dibutuhkan media yang variatif dan sesuai dengan psikologi usia pembelajar sehingga bisa menciptakan suasana kelas yang lebih menarik.

Bercermin dari permasalahan di atas, maka penulis akan meneliti penggunaan media pembelajaran *Hiragana* secara *online* pada *E-Minato* pada situs *Japan Foundation*. Pembelajaran huruf *Hiragana* menggunakan media *online E-Minato* sangat menarik karena yang pertama, platform ini gratis dan bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Kedua, dikemas dengan materi yang menarik dan urutan materi yang runtut dari yang mudah hingga yang sulit. Pembelajar bisa belajar membaca dan menulis *Hiragana* dengan cepat karena materi yang diberikan disusun dengan sedemikian rupa untuk memudahkan pembelajar. Ketiga, selain menggunakan aplikasi *e-Minato*, penulis juga menggunakan worksheet dari website lain

(www.liveworksheet.com) untuk membantu pembelajar lebih memahami materi yang yang baru saja dipelajari.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan membaca huruf *Hiragana* pembelajar sebelum dan sesudah digunakannya media *E-Minato* pada situs *Japan Foundation*?
2. Bagaimanakah pengaruh dari penggunaan media *E-Minato* pada situs *Japan Foundation* terhadap kemampuan membaca huruf *Hiragana* pada pembelajar?
3. Bagaimanakah tanggapan siswa terhadap penggunaan media *E-Minato* pada situs *Japan Foundation* terhadap kemampuan membaca huruf *Hiragana*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya akan meneliti tentang bagaimanakah kemampuan membaca huruf *Hiragana* pembelajar sebelum dan sesudah digunakannya media *E-Minato* pada situs *Japan Foundation*.
2. Kemampuan membaca *Hiragana* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca bersuara.
3. Penelitian ini hanya akan meneliti tentang apakah pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *E-Minato* pada situs *Japan Foundation* terhadap kemampuan membaca huruf *Hiragana* pembelajar.

4. Penelitian ini hanya akan meneliti tentang bagaimana respon atau tanggapan pembelajar terhadap belajar membaca huruf *Hiragana* menggunakan media *E-Minato* pada situs *Japan Foundation*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan membaca huruf *Hiragana* antara sebelum dan sesudah menggunakan media *E-Minato* pada situs *Japan Foundation*.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *E-Minato* pada situs *Japan Foundation* terhadap kemampuan membaca huruf *Hiragana* pembelajar.
3. Untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media *E-Minato* pada situs *Japan Foundation* sebagai media pembelajaran dalam belajar membaca huruf *Hiragana*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Meningkatkan efektivitas pembelajaran: Penggunaan media *e-Minato* yang interaktif dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap huruf *Hiragana* dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.
2. Mempercepat proses belajar: Penggunaan media *e-Minato* yang tersedia 24 jam dapat mempercepat proses belajar siswa tanpa memerlukan waktu khusus untuk belajar di kelas.
3. Memberikan akses kepada siswa yang jauh dari pusat pembelajaran: Penggunaan media *e-Minato* dapat memberikan akses kepada siswa yang jauh dari pusat pembelajaran untuk memperoleh pendidikan yang sama seperti siswa di kota besar.

4. Menambah motivasi siswa: Penggunaan media *e-Minato* yang interaktif dapat menambah motivasi siswa untuk belajar *Hiragana* dengan cara yang lebih menyenangkan.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Biaya yang lebih murah: Dibandingkan dengan kursus atau les privat, penggunaan media *e-Minato* dalam pembelajaran *Hiragana* jauh lebih murah dan terjangkau.
2. Waktu yang lebih fleksibel: Dengan penggunaan media *e-Minato*, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan jadwal mereka.
3. Pembelajaran mandiri: Dalam penggunaan media *e-Minato*, siswa dapat belajar secara mandiri tanpa harus bergantung pada pengajar atau tutor.
4. Pembelajaran yang lebih efisien: Dengan penggunaan media *e-Minato*, siswa dapat memilih materi yang ingin mereka pelajari dan fokus pada area yang mereka anggap lebih sulit, sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih efisien dan efektif.

Dalam kesimpulannya, penggunaan media *e-Minato* pada situs *Japan Foundation* dalam pembelajaran *Hiragana* secara mandiri memiliki manfaat teoritis dan praktis yang signifikan. Dengan penggunaan media ini, pembelajaran *Hiragana* dapat menjadi lebih efektif, efisien, dan fleksibel, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari huruf *Hiragana* secara mandiri dan hemat biaya.

1.6 Sistematika Bab

Adapun sistematika pelaporan penelitian adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan memaparkan mengenai latar belakang masalah penelitian, mengidentifikasi permasalahan yang ingin diselesaikan, menjelaskan

tujuan dari penelitian dan menjelaskan manfaat dari penelitian ini bagi akademisi, praktisi dan masyarakat.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan teori-teori yang digunakan sebagai dasar penelitian, mengulas penelitian sebelumnya dan membandingkan temuan penelitian sebelumnya dengan tujuan penelitian ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memaparkan metode dan menyatakan hipotesis penelitian berdasarkan metode-metode yang telah dijelaskan. dalam bab ini pula dijelaskan mengenai pendekatan, desain, teknik pengumpulan data serta metode analisis data yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV : TEMUAN DATA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Sampel yang digunakan ialah masyarakat umum berusia 17-25 tahun dengan jumlah awal 51 orang dan mengikuti sampai akhir 21 orang. Penulis akan membahas temuan dan pembahasan selama pelaksanaan penelitian, mencakup analisis data tes dan angket untuk mengetahui hasil penggunaan media pembelajaran *e-Minato* yang terdapat pada situs *Japan Foundation*.

BAB V : KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini penulis mengemukakan pandangan akhir mengenai penelitian yang telah dilakukan serta merangkum segala saran yang berhubungan penelitian bersangkutan.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat semua sumber tertulis (buku, artikel, jurnal, dokumen resmi, dll) atau tercetak yang pernah dikutip dan digunakan dalam penulisan karya tulis ilmiah.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi semua dokumen yang digunakan dalam penelitian dan penulisan hasil-hasilnya menjadi satu karya tulis ilmiah.