

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini pemanfaatan teknologi sangatlah berkembang dikalangan masyarakat, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya inovasi-inovasi yang telah dibuat di dunia ini, seperti telepon seluler yang berkembang dan berinovasi menjadi telepon pintar atau biasa disebut dengan *smartphone*.

Seperti yang dikemukakan oleh Darmawan (2012, hlm 2) :

Perkembangan teknologi saat ini semakin maju dan berkembang secara pesat, terutama dalam perangkat telekomunikasi yaitu telepon seluler. Bila dilihat ke belakang, perangkat telepon pertama kali di temukan oleh Alexander Graham Bell pada tahun 1875. Perangkat telekomunikasi semakin berkembang pesat mulai saat diimplementasikannya teknologi digital menggantikan teknologi analog yang mulai menampakkan batas-batas maksimal pengeksporasianya. Digitalisasi perangkat telekomunikasi kemudian berkonvergensi dengan perangkat komputer yang dari awal merupakan perangkat yang mengadopsi teknologi digital. Produk hasil konvergensi inilah yang saat ini muncul dalam bentuk telepon seluler (Darmawan, 2012, hlm. 2).

Tidak hanya berhenti sampai di sini, perkembangan telepon seluler semakin pesat di zaman modern ini. Telepon seluler yang biasanya hanya dapat digunakan untuk sekedar menelfon dan mengirimkan surat elektronik (SMS), saat ini sudah berinovasi menjadi sebuah telepon pintar, atau yang biasa disebut *smartphone*.

Menurut http://id.wikipedia.org/wiki/Telepon_cerdas, “telepon pintar (*smartphone*) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Lembaga riset GFK Asia mengeluarkan hasil surveynya terkait jumlah pembelian gadget *smartphone* di kawasan Asia Tenggara termasuk Indonesia. Hasilnya, Indonesia telah membeli

sebanyak 14,8 juta *smartphone* dengan harga pengeluaran US\$ 3,33 miliar (Rp. 39,1 triliun). Hal ini sekaligus membuat Indonesia berada pada peringkat pertama sebagai negara paling konsumtif dalam hal pembelian *smartphone* di Asia Tenggara. Dengan hasil survey tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan *smartphone* di Indonesia cukup banyak. Saat ini, dengan adanya *smarthphone* serta kecanggihannya berbagai fitur dan aplikasi di dalamnya, *smartphone* dapat dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran, karena dengan menggunakan *smartphone*, layanan pembelajaran bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja. Dengan adanya *smartphone* dapat membantu proses pembelajaran bahasa Jepang, karena saat ini di dalam *smartphone* sudah banyak *software* atau aplikasi untuk pembelajaran bahasa Jepang. Salah satunya adalah aplikasi untuk pembelajaran huruf *kana*.

Bahasa Jepang (*nihongo*) adalah bahasa yang dipakai oleh bangsa Jepang yang dipakai sebagai dasar pemikiran yang membedakan bahasa Jepang dengan bahasa-bahasa asing lain yang ada di dunia seperti bahasa Inggris, bahasa Perancis, bahasa Cina, bahasa Indonesia, bahasa Korea, dan sebagainya.

Bahasa Jepang adalah bahasa yang unik, salah satu keunikannya terdapat pada huruf Jepang. Berbeda dengan bahasa-bahasa lain di dunia yang rata-rata penulisan bahasanya memakai huruf alfabet. Untuk penulisan bahasa Jepang memakai 3 macam huruf, yaitu huruf *kanji*, *kana*, dan *romaji*. Huruf *kana* mencakup *hiragana* dan *katakana*, kedua-duanya termasuk *onetsu moji* yaitu huruf-huruf yang menyatakan sebuah silabel yang tidak memiliki arti tertentu.

Huruf *hiragana* adalah huruf-huruf yang berbentuk seperti あ、い、う、え、お、 dan sebagainya. Huruf *hiragana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung. Sedangkan huruf *katakana* adalah huruf-huruf yang berentuk seperti ア、イ、ウ、エ、オ、 dan sebagainya (Sudjianto dan Dahidi, 2012, hlm. 73).

Pada saat ini, hampir di setiap SMA yang mempelajari bahasa Jepang harus bisa menguasai huruf *hiragana* yang biasanya huruf hiragana ini di pelajari sebelum mempelajari huruf *katakana*. Menurut hasil observasi yang penulis lakukan di SMAN 15 Bandung, dapat diketahui bahwa terdapat permasalahan, yaitu siswa kesulitan untuk membaca huruf *hiragana*.

Oleh karena itu, dalam pembelajaran huruf *hiragana* diperlukan alat atau media yang menarik untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf *hiragana*. Karena dengan melakukan pemilihan media yang menarik, siswa akan lebih tertarik, tidak merasa bosan dan mudah untuk mengingat huruf *hiragana*, terlebih lagi . Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang semakin canggih, dan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Jepang, penulis bermaksud untuk meneliti penggunaan aplikasi *obenkyo* pada *smartphone* untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf *hiragana* bagi siswa SMA dengan judul :

“Efektivitas Penggunaan Aplikasi Obenkyo Pada Smartphone Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hiragana”

B. Rumusan Masalah Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis merumuskan beberapa masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat kemampuan siswa dalam membaca huruf *hiragana* sebelum proses pembelajaran menggunakan aplikasi *obenkyo*?
2. Bagaimana tingkat kemampuan siswa dalam membaca huruf *hiragana* sesudah proses pembelajaran menggunakan aplikasi *obenkyo* ?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan siswa dalam membaca huruf *hiragana* sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *obenkyo*?

4. Apakah aplikasi *obenkyo* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca huruf *hiragana*?
5. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi *obenkyo* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca huruf *hiragana*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam membaca huruf *hiragana* sebelum proses pembelajaran menggunakan aplikasi *obenkyo*.
2. Untuk mengetahui adakah peningkatan yang terjadi terhadap kemampuan membaca huruf *hiragana* setelah proses pembelajaran menggunakan aplikasi *obenkyo*.
3. Untuk mengetahui adanya perubahan yang signifikan pada kemampuan siswa dalam membaca huruf *hiragana* antara sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan aplikasi *obenkyo*.
4. Untuk mengetahui keefektivitasan aplikasi *obenkyo* terhadap meningkatkan kemampuan membaca huruf *hiragana*.
5. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi *obenkyo* dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf *hiragana*.

D. Manfaat/Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan gambaran yang jelas mengenai aplikasi *obenkyo*, dan memberikan petunjuk bagaimana cara menggunakan

aplikasi *obenkyo* agar memberikan motivasi kepada siswa untuk menguasai huruf *hiragana*, dan aplikasi ini bisa digunakan dikemudian hari untuk pembelajaran huruf *hiragana* selanjutnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

1.) Bagi Peneliti

Dapat mengetahui efektif atau tidak meningkatkan kemampuan membaca huruf *hiragana* dengan menggunakan aplikasi *obenkyo* ini terhadap siswa SMA yang baru mengenal Bahasa Jepang dan huruf *hiragana*, dan jika efektif, bisa digunakan sebagai media ajar jika menjadi seorang guru.

2.) Bagi Guru

Di saat jaman sudah semakin modern, di harapkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif dalam mata pelajaran Bahasa Jepang.

3.) Bagi Siswa

Bagi pembelajar bahasa Jepang, huruf *hiragana* adalah salah satu huruf yang harus dikuasai, sedangkan bagi pembelajar yang baru mengenal huruf *hiragana* mungkin akan sedikit merasa kesulitan untuk mengingatnya. Beberapa faktor yang menjadi kesulitan bagi pembelajar yang baru mengenal huruf *hiragana* adalah cara menulis huruf *hiragana*, bentuk huruf *hiragana*, dan pelafalan huruf *hiragana*. Oleh karena itu, dengan menggunakan aplikasi *obenkyo* ini bisa menjadi suatu jalan keluar atau cara untuk

mempermudah dalam mengingat huruf *hiragana* dan meningkatkan kemampuan membaca huruf *hiragana*.

4.) Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat memperbaiki kekurangan dalam penelitian ini dan bisa menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Didalam karya ilmiah ini, penulis membaginya menjadi 5 bab, yaitu :

Pada bab I ini berisikan tentang latar belakang penelitian, masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian, sistematika penulisan, dan jadwal pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya, pada bab II berisikan landasan teori tentang penjelasan dan pengertian yang menyangkut dengan teori-teori yang bersangkutan.

Pada Bab III menjelaskan tentang metode, teknik pengumpulan data, dan teknik pengolahan data yang di gunakan oleh penulis untuk melakukan penelitian pengefektifitasan penggunaan aplikasi *obenkyo* pada *smartphone* untuk mengingat huruf *kana*, dan pada bab IV memaparkan mengenai analisis data dan pengolahan hasil data tes dan angket. Selanjutnya, pada bab terakhir, yaitu bab V berisikan tentang simpulan dari hasil penelitian dan saran-saran.