

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perguruan tinggi di Indonesia menetapkan bahasa Jepang sebagai Mata Kuliah Pilihan Umum (MKU), Mata Kuliah Wajib (MKW), Mata Kuliah Pilihan (MKP), Mata kuliah Keahlian Berkarya (MKB), dan lain sebagainya sesuai dengan standar kompetensi yang akan dicapai oleh perguruan tinggi tersebut. Bahasa Jepang di Politeknik Piksi Ganesha termasuk ke dalam Mata kuliah Keahlian Berkarya (MKB) yang wajib diikuti oleh mahasiswa sebanyak 2 SKS. Kemendiknas nomor 232/U/2000 menyatakan bahwa Mata kuliah Keahlian Berkarya (MKB) adalah kelompok bahan kajian dan pelajaran yang bertujuan menghasilkan tenaga ahli dengan kekarayaan berdasarkan dasar ilmu dan keterampilan yang dikuasai. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Jepang di Politeknik Piksi Ganesha bertujuan untuk memperluas wawasan kompetensi mahasiswa dalam berkarya di masyarakat.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman penulis, dalam satu kelas, 70% mahasiswa Politeknik Piksi Ganesha belum pernah belajar bahasa Jepang baik itu di SMA maupun di lembaga non formal, sedangkan 30% di antaranya sudah pernah belajar di SMA ataupun belajar otodidak karena menyukai budaya pop Jepang seperti Anime, Manga dan Dorama. Dari 70% mahasiswa tersebut masih banyak mahasiswa yang merasa kesulitan dalam perkuliahan dikarenakan bahasa Jepang merupakan bahasa yang baru bagi mahasiswa. Akan tetapi, tidak sedikit mahasiswa yang sudah pernah belajar pun mengalami hal yang sama dikarenakan mahasiswa tersebut sudah lupa atau merasa kesulitan pada waktu belajar dulu.

Selama satu semester, materi yang diajarkan di Politeknik Piksi Ganesha diambil dari buku ajar *Minna no nihongo I* (bab 1 sampai bab 6) dan *Kana nyuumon* (hiragana) yang telah diberi romaji oleh tim penyusun buku ajar. Hasil UAS tahun ajaran 2013/2014 menunjukkan bahwa di antara semua materi yang ditekankan, huruf hiragana memiliki rata-rata nilai yang paling rendah, yaitu 6,7

Nita Rustanti, 2016

PENERAPAN BLENDED LEARNING DALAM PENGUASAAN HURUF HIRAGANA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(skala 1-10). Hal ini disebabkan karena mahasiswa kesulitan untuk menghafal huruf hiragana dikarenakan jumlahnya yang banyak. Terlebih lagi, waktu perkuliahan yang tidak mencukupi, yaitu hanya satu minggu sekali selama 90 menit dan materi yang harus dipelajari pun bukan hanya huruf hiragana saja. Devi dan Yusri (2006) menjelaskan bahwa pembelajaran huruf hiragana kurang efektif jika dipelajari dalam waktu yang singkat. Untuk mahasiswa non Sastra Jepang, rata-rata waktu yang diperlukan untuk menguasai huruf hiragana adalah 2-3 bulan. Berdasarkan SAP Mata Kuliah Pengenalan Bahasa Jepang di Politeknik Piksi Ganesha, pembelajaran huruf hiragana hanya berlangsung selama satu bulan lebih, maka mengacu pada pendapat Devi dan Yusri (2006) pembelajaran huruf hiragana di Politeknik Piksi Ganesha kurang efektif. Selain itu sikap mahasiswa dalam proses pembelajaran juga turut mempengaruhi hasil belajar, seperti sering terlambat dalam perkuliahan, kurang aktif dalam pembelajaran, tidak adanya minat dan motivasi dikarenakan mata kuliah pengenalan bahasa Jepang bukan merupakan mata kuliah inti, dan sebagainya.

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran, sehingga mahasiswa dapat belajar dan latihan menulis maupun membaca huruf hiragana secara mandiri tetapi tetap terkontrol. Dalam hal ini, perkembangan teknologi dan informasi dapat dimanfaatkan oleh pendidik.

Menurut Husamah (2014) dalam dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi khususnya dalam sistem pembelajaran telah mengubah pola pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional menjadi pola modern yang bermedia Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan nama *Information and Communication Technology (ICT)*. Salah satu contoh produk TIK dalam pemanfaatannya di dunia pendidikan adalah *e-learning*. Terdapat model pembelajaran yang menggabungkan *e-learning* dengan pembelajaran konvensional (*face to face*) yang dikenal dengan istilah *blended learning*.

Kusairi (2011) berpendapat bahwa pengertian *blended learning* dapat berbeda antara satu orang dengan yang lain. Beberapa di antaranya adalah 1) Penggabungan pembelajaran berbasis teknologi internet (modul digital, gambar,

Nita Rustanti, 2016

PENERAPAN BLENDED LEARNING DALAM PENGUASAAN HURUF HIRAGANA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

laboratorium virtual, audio dan text) untuk mencapai tujuan pembelajaran, 2) Kombinasi paradigma pembelajaran (behavioristik, kognitivistik, dan konstruktivistik) dengan atau tanpa melibatkan teknologi, dan 3) Kombinasi teknologi komputer dan informasi (video, pelatihan berbasis internet, CD ROM) dengan pembelajaran tatap muka. Akan tetapi, pengertian *blended learning* yang banyak diikuti adalah upaya untuk mengkombinasikan pembelajaran berbasis internet (*e-learning*) dengan pembelajaran konvensional (*face to face*). Pengkombinasian dilakukan secara harmonis antara pengajaran/pelatihan konvensional di mana pendidik dan peserta didik bertemu langsung dan juga melalui media online yang dapat diakses kapan dan dimana saja (Husamah, 2014).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa metode *blended learning* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (*face to face*) maupun *e-learning* (Kusairi, 2011). Salah satunya seperti penelitian yang dilakukan oleh Faizal dalam Husamah (2014) yang mengungkapkan bahwa implementasi *blended learning* dapat meningkatkan keaktifan, sikap kemandirian belajar, dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran biologi. Selain itu, *blended learning* juga memiliki manfaat seperti: proses belajar-mengajar tidak hanya tatap muka saja, tetapi ada penambahan waktu pembelajaran dengan memanfaatkan media *online*, membantu proses percepatan pengajaran serta memotivasi keaktifan peserta didik untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat membentuk sikap kemandirian belajar pada peserta didik tanpa mengandalkan bahan materi yang diberikan oleh pendidik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu dosen tetap di Politeknik Piksi Ganesha, pada awalnya mata kuliah Pengenalan Bahasa Jepang memiliki 8 sks yang terbagi menjadi Bahasa Jepang I,II, dan III, tetapi karena dianggap tidak memiliki pengaruh yang begitu besar terhadap kualitas lulusan mahasiswa, akhirnya dilakukan pemotongan menjadi 2 sks. Jika tidak melakukan terobosan-terobosan dalam model pengajaran, dikhawatirkan nilai bahasa Jepang mahasiswa akan merosot yang berakibat pada kualitas mata kuliah itu sendiri. Bahkan, tidak menutup kemungkinan mata kuliah Pengenalan Bahasa Jepang akan ditiadakan karena mempengaruhi akreditasi perguruan tinggi.

Nita Rustanti, 2016

PENERAPAN BLENDED LEARNING DALAM PENGUASAAN HURUF HIRAGANA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Untuk mengatasi masalah yang ada maka berdasarkan asumsi-asumsi tersebut penulis akan mengadakan suatu eksperimen model pembelajaran dengan judul “**PENERAPAN *BLENDED LEARNING* DALAM PENGUASAAN HURUF *HIRAGANA*”**”.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan penguasaan huruf hiragana mahasiswa setelah diterapkan model pembelajaran konvensional (*face-to-face*) pada kelas kontrol?
2. Bagaimanakah kemampuan penguasaan huruf hiragana mahasiswa setelah diterapkan model *blended learning* pada kelas eksperimen?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan penguasaan huruf hiragana antara mahasiswa yang menggunakan model *blended learning* pada kelas eksperimen dengan mahasiswa yang menggunakan model konvensional pada kelas kontrol?
4. Bagaimanakah respon mahasiswa terhadap penerapan *blended learning* dalam pembelajaran huruf hiragana?

Agar permasalahan tidak terlalu meluas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada hal-hal berikut:

1. Penerapan *blended learning* hanya pada penguasaan huruf hiragana yang berupa kemampuan membaca dan menulis.
2. Materi huruf hiragana yang digunakan dalam model *blended learning* dimulai dari huruf *a* sampai *ryo*.
3. Pembelajaran *online* menggunakan *Learning Management System* (LMS) yang masih *open source* yaitu *moodle* dikarenakan belum adanya LMS resmi dari pihak perguruan tinggi. LMS digunakan sebagai *supplement* (tambahan) untuk latihan mandiri mahasiswa.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kemampuan penguasaan huruf hiragana mahasiswa setelah diterapkan model pembelajaran konvensional (*face-to-face*) pada kelas kontrol.
2. Kemampuan penguasaan huruf hiragana mahasiswa setelah diterapkan model *blended learning* pada kelas eksperimen.
3. Ada tidaknya perbedaan yang signifikan pada kemampuan penguasaan huruf hiragana antara mahasiswa yang menggunakan model *blended learning* pada kelas eksperimen dengan mahasiswa yang menggunakan model konvensional pada kelas kontrol.
4. Respon mahasiswa terhadap penggunaan model *blended learning* dalam pembelajaran huruf hiragana.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan, khususnya perkembangan *blended learning* di Indonesia. Selain itu, diharapkan dapat menjadi salah satu sumber acuan untuk perkembangan penelitian di bidang yang sama di masa yang akan datang.

Manfaat praktis penelitian ini di antaranya adalah:

1. Bagi perguruan tinggi secara umum diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam perbaikan penyelenggaraan pendidikan yang berbasis *blended learning*. Bagi Politeknik Piksi Ganesha secara khususnya dapat dijadikan sebagai masukan dan rintisan dalam proses penyelenggaraan pendidikan berbasis *blended learning* guna meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran.
2. Bagi pendidik (Guru dan dosen) secara umum diharapkan dapat dijadikan masukan dalam pemanfaatan teknologi untuk perbaikan pengajaran, baik dalam mata kuliah bahasa Jepang ataupun mata kuliah lain. Bagi dosen Politeknik Piksi Ganesha dapat dijadikan solusi dalam menyikapi keterbatasan waktu dalam pengajaran bahasa Jepang.

3. Bagi mahasiswa secara umum, implementasi *blended learning* diharapkan dapat mengembangkan keterampilan teknologi, sedangkan bagi mahasiswa Politeknik Piksi Ganesha secara khususnya, diharapkan dapat meningkatkan penguasaan huruf hiragana berupa membaca atau menulis serta dapat meningkatkan sikap positif mahasiswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang sehingga tidak menutup kemungkinan pihak kampus akan membuka kembali mata kuliah Bahasa Jepang lanjutan.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan tesis ini dikemas dalam sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini akan mengulas latar belakang penelitian, rumusan dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori

Bab ini berisi mengenai teori-teori yang relevan dengan penelitian yang didalamnya membahas model pembelajaran *blended learning*, teori belajar, huruf *hiragana*, penelitian terdahulu dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini mengulas metode dan desain penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian serta teknik pengumpulan dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini membahas hasil analisis data serta pembahasan yang ditujukan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini. Analisis data dan pembahasan dilakukan dengan menggunakan metode yang telah dijabarkan dalam bab III.

Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini berisi simpulan dan saran. Simpulan dilakukan dengan mengacu pada teori-teori yang telah dijabarkan dalam bab II dan apakah kesimpulan tersebut dapat menambah, menyanggah, atau menemukan teori baru.