

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Menurut survey, pelajar Indonesia merupakan pelajar asing pembelajar Bahasa Jepang kedua terbanyak setelah Cina, sekaligus merupakan pelajar asing pembelajar Bahasa Jepang terbanyak yang bahasa ibunya tidak menggunakan kanji. Data Japan Foundation yang dilakukan secara menyeluruh mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan atas maupun pendidikan informal seperti lembaga kursus di semua provinsi pada tahun 2012 menunjukkan ada 872.406 pelajar Bahasa Jepang di Indonesia.

Banyak siswa tingkat sekolah menengah atas yang mulai mendapatkan pendidikan formal Bahasa Jepang di sekolah di Indonesia. Dalam pembelajaran Bahasa Jepang ini, selain kosakata dan struktur bahasa, pembelajaran mengenai huruf merupakan hal yang sangat penting, mengingat huruf yang digunakan dalam Bahasa Jepang memiliki perbedaan yang signifikan dengan huruf dalam bahasa yang menggunakan huruf latin. Oleh sebab itu, mempelajari huruf-huruf dalam Bahasa Jepang terbilang sulit bagi pelajar asing yang penggunaan bahasa aslinya tidak menggunakan kanji, seperti Bahasa Indonesia.

Sebagai upaya dalam menanggulangi kesulitan tersebut, dibutuhkan inovasi-inovasi terhadap komponen-komponen yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran. Ruhimat dkk. (2011, hlm. 217) mengemukakan bahwa ciri utama dari kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi. Interaksi yang terjadi antara pelajar dengan lingkungan belajarnya, baik itu dengan guru, teman-temannya, tutor, media pembelajaran, dan atau sumber belajar lainnya. Sedangkan ciri-ciri lainnya dari pembelajaran ini berkaitan dengan komponen-komponen pembelajaran itu sendiri. Dalam pembelajaran akan terdapat komponen-komponen sebagai berikut: tujuan, materi/bahan ajar, metode dan

media, evaluasi, anak didik/siswa dan adanya pendidik/guru. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil ditentukan oleh beberapa aspek diantaranya minat dan motivasi pelajar. Minat dan motivasi tersebut memiliki hubungan erat dengan metode serta media pembelajaran yang digunakan pengajar.

Seperti yang telah dikemukakan Ruhimat dkk. sebelumnya, dalam upaya pemecahan masalah pembelajaran seperti tingkat kesulitan materi bagi pelajar, minat dan motivasi pelajar dalam suatu pembelajaran, dan lain lain dapat ditanggulangi dengan inovasi dalam komponen-komponen yang terdapat dalam suatu kegiatan belajar. Inovasi dalam penciptaan lingkungan belajar, metode, atau media dapat dilakukan demi tersampainya materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Terdapat pengaruh besar dari metode serta media pembelajaran terhadap minat dan motivasi dirasakan pula oleh penulis. Seperti yang telah dikemukakan oleh Sutedi (2011, hlm. 51), “masalah bisa ditemukan dari pengalaman sehari-hari seperti pengalaman belajar atau pengalaman mengajar.” Penulis menemukan masalah berdasarkan pengalaman dalam pembelajaran di sekolah menengah atas pada saat mempelajari Bahasa Jepang di kelas X, khususnya kesulitan mempelajari huruf kana. Tidak hanya penulis, mayoritas siswa yang awal mengenal bahasa jepang pun sama, memiliki kesulitan dalam hal ini. Pada saat pembelajaran huruf kana saat itu, penulis berinisiatif untuk membuat kartu kana sendiri, dan dirasakan cukup membantu untuk mengingat huruf tersebut serta terasa menyenangkan. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sutedi (2011, hlm. 45), “Masalah yang dialami pembelajar antara lain adalah pemberian drill melalui kartu jarang dilakukan oleh pengajar, padahal merupakan salah satu cara yang cukup baik untuk dapat mengingat huruf (kana) lebih cepat”.

Penguasaan huruf hiragana dapat berarti hapal hurufnya, dapat membaca dan menulisnya. Media kartu huruf seperti media kartu *bug bite* yang digunakan dalam penelitian ini dapat membantu dalam mengingat salah satu huruf kana, hiragana, yang dapat diasumsikan bila pelajar sudah mengingat hurufnya maka secara otomatis akan mampu untuk membacanya, serta

menulisnya karena pelajar sudah mengingat bentuknya (bagus tidaknya tulisan tidak termasuk ke dalam penilaian).

Maka dari itu, untuk mengatasi atau meminimalisir kesulitan dalam penguasaan huruf Bahasa Jepang khususnya huruf hiragana, serta sesuai dengan manfaat media untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik demi meningkatkan motivasi belajar pelajar, dan lain-lain, seperti yang telah disebutkan sebelumnya, penulis memilih melakukan penelitian eksperimen mengenai media pembelajaran untuk pembelajaran salah satu huruf kana, yaitu hiragana. Penelitian eksperimen ini mengenai penggunaan media pembelajaran kartu *bug bite* terhadap penguasaan huruf hiragana.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan di atas maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan huruf hiragana pada kelas eksperimen dengan menggunakan media kartu *bug bite*?
2. Bagaimana penguasaan huruf hiragana pada kelas kontrol tanpa menggunakan media kartu *bug bite*?
3. Apakah media kartu hiragana *bug bite* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan huruf hiragana?
4. Bagaimana pendapat sampel terhadap media kartu *bug bite* dalam upaya penguasaan huruf hiragana?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini diadakan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penguasaan huruf hiragana pada kelas eksperimen dengan menggunakan media kartu *bug bite*.
2. Untuk mengetahui bagaimana penguasaan huruf hiragana pada kelas kontrol tanpa menggunakan media kartu *bug bite*.

3. Untuk mengetahui apakah media kartu *bug bite* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan huruf hiragana.
4. Untuk mengetahui bagaimana pendapat sampel terhadap media kartu *bug bite* dalam pembelajaran sebagai upaya penguasaan huruf hiragana.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat dari segi teori

Dari segi teori, hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan pembelajaran bahasa jepang khususnya dalam pembelajaran huruf hiragana.

2. Manfaat dari segi praktik

Dari segi praktik, penelitian ini dapat bermanfaat untuk penggunaan media pembelajaran kartu *bug bite* ini dalam pembelajaran huruf hiragana dan dikembangkan untuk pembelajaran yang lainnya.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari lima bab. Bab pertama terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalahnya, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi ini. Bab kedua berisi landasan teori, yang mencakup teori-teori yang melandasi kegiatan penelitian “pengaruh penggunaan media kartu *bug bite* terhadap penguasaan huruf hiragana” ini diadakan. Bab ketiga berisi tentang metode penelitian, yaitu desain penelitian yang penulis ambil beserta alasannya, partisipan, populasi dan sampel dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan, prosedur penelitian, serta prosedur analisis data. Bab keempat berisi deskripsi kegiatan penelitian yang telah dilakukan dan sajian data hasil olahan instrumen penelitian tes dan non tes (angket) serta interpretasinya. Terakhir pada bab kelima, berisi tentang simpulan hubungan masalah dengan hasil penelitian serta saran peneliti.