

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap pembelajar bahasa asing dituntut untuk menguasai dengan baik empat keterampilan berbahasa yang terdiri dari keterampilan menulis, membaca, mendengar dan berbicara. Walaupun keempat keterampilan berbahasa ini dibagi menjadi kompetensi-kompetensi tersendiri, namun keempatnya merupakan satu kesatuan yang pada akhirnya bertujuan agar pembelajarnya mampu menguasai dengan penguasaan bahasa asing yang dipelajari sehingga hal tersebut dapat di aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Bahasa Jepang termasuk bahasa yang memiliki bentuk bahasa yang berbeda dengan bahasa asing lainnya. Jika dilihat dari bentuk bahasa Jepang yang sangat berbeda dengan bahasa Indonesia, tidak menutup kemungkinan para pembelajar bahasa Jepang menemukan kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang. Menurut Iwabuchi Tadasu (Sudjianto dan Dahidi, 2007: 55) “Bahasa Jepang adalah bahasa yang dinyatakan dengan tulisan yang menggunakan huruf-huruf (Kanji, Hiragana, Katakana, Romaji) ini”. Huruf katakana merupakan salah satu unsur terpenting yang tidak dapat diabaikan dan wajib dikuasai oleh pembelajar bahasa Jepang karena dengan menguasai huruf katakana akan sangat membantu pembelajar dalam mempelajari bahasa Jepang terutama dalam belajar membaca dan menulis kata serapan.

Dahidi dan Michie dalam Dasar-dasar Metodologi Bahasa Jepang (1998 : 10) mengatakan, “...Kesulitan tersebut akan kita alami karena kita mempelajari bahasa asing yang tidak serumpun/sekerabat (*cognate*) dengan bahasa ibu kita. Selain itu hampir semua orang asing berpendapat bahwa bahasa Jepang mempunyai huruf sendiri yaitu huruf kanji dengan huruf kana (hiragana dan katakana).” Dengan demikian pada tahap awal pembelajar bahasa Jepang pasti menemukan kesulitan dalam mempelajari

bahasa jepang. Hal pertama sering dialami oleh pembelajar adalah mempelajari huruf kana (hiragana dan katakana). Pembelajaran huruf kana (hiragana dan katakana) adalah hal yang paling sulit prosesnya, karena dibutuhkan ketekunan dan kesabaran untuk mempelajari huruf-huruf tersebut dengan baik dan benar. Bila dibandingkan dengan tema pelajaran bahasa jepang yang lain, misalnya menghafal kosakata dan bentuk kalimat, cenderung lebih mudah prosesnya. Karena huruf kana ini, mempunyai bentuk, cara tulis dan cara baca yang berbeda atau tidak serumpun dengan bahasa ibu kita.

Banyak pembelajar bahasa Jepang yang mengalami kesulitan dalam menguasai huruf tersebut. Pengalaman penulis mengajar bahasa Jepang ketika Praktek Latihan Profesi (PLP) di SMA Pasundan 2 Bandung. Ketika siswa diinstruksikan menyalin kalimat yang sudah ditulis di papan tulis, siswa menunjukkan sikap malas dan mengeluh, justru siswa meminta agar pengajar menulis dalam huruf Romaji. Dan ketika siswa diinstruksikan untuk membaca sebuah kalimat, siswa mengalami kesulitan. Meskipun pengajar membantu dengan cara mengeja kalimat tersebut, siswa tetap membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengeja secara keseluruhan.

Perkembangan teknologi informasi pada era globalisasi ini dapat terlihat dari arus informasi yang tiada henti. Hal tersebut seolah menjadi faktor utama yang mempengaruhi gaya hidup manusia modern. Dalam bidang pendidikan dirasakan sangat perlu penggunaan dan pemanfaatan teknologi tersebut. Pada saat ini siswa-siswa SMA telah banyak yang menggunakan (gadget) seperti Smartphone dan Tablet yang dapat digunakan untuk mengakses informasi melalui internet. Di dalam smartphone tersebut siswa dapat mengakses banyak hal, misalnya aplikasi media sosial, membaca berita, menonton video, mendengarkan musik, dan lain sebagainya. Sama halnya dengan bidang pendidikan yang semakin terbantu melalui perkembangan teknologi tersebut. Salah satu contohnya

yaitu, penggunaan aplikasi Smartphone berbasis android yang menyediakan pembelajaran bahasa jepang khususnya katakana.

Sehubungan dengan hal tersebut penggunaan aplikasi android terasa lebih memudahkan dalam pengajaran bahasa jepang. Berdasarkan hal-hal di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini dalam pengajaran bahasa jepang di SMA Pasundan 2 Bandung dengan menggunakan aplikasi android, sehingga dapat diuji efektivitasnya dan membuktikannya secara empiris, dengan mengambil judul penelitian **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI ALEPHBET KATAKANA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS HURUF KATAKANA”** (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Semester I Tahun 2016-2017 di SMA Pasundan 2 Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kemampuan menulis huruf katakana sebelum dan sesudah diterapkan media pengajaran aplikasi *Alephbet Katakana*?
2. Seberapa besar pengaruh media aplikasi *Alephbet Katakana* kepada siswa terhadap kemampuan menulis huruf katakana?
3. Adakah perbedaan hasil signifikan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan media aplikasi *Alephbet Katakana*?
4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan aplikasi *Alephbet Katakana*?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini hakikatnya menjawab rumusan permasalahan penelitian, yaitu sebagai berikut:

Tiur Mian, 2017

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI ALEPHBET KATAKANA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS HURUF KATAKANA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Untuk mengetahui kemampuan menulis huruf katakana siswa kelas XI IPA I sebelum menggunakan media aplikasi *Alephbet Katakana*.
- b. Untuk mengetahui kemampuan menulis huruf katakana siswa kelas XI IPA I setelah menggunakan media aplikasi *Alephbet Katakana*.
- c. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media aplikasi *Alephbet Katakana* dalam usaha peningkatan kemampuan menulis huruf katakana siswa kelas XI IPA I.
- d. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media aplikasi *Alephbet Katakana* dalam pembelajaran menulis huruf katakana.

2. Manfaat penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi hasil penelitian yang berkontribusi dalam hal pengembangan pemahaman menulis huruf katakana.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat untuk hal-hal sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini diharapkan bisa menjadi pedoman serta memberikan kemudahan bagi pembelajar bahasa jepang ketika berusaha meningkatkan kemampuannya dalam menulis huruf katakana.
- 2) Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan bagi para pengajar mengenai penggunaan media aplikasi *Alephbet Katakana* dalam pembelajaran huruf katakana pada siswa SMA kelas XI.

- 3) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi pembelajaran seseorang pengajar atau guru saat menggunakan media aplikasi *Alephbet Katakana* dalam pembelajaran huruf katakana.
- 4) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan atau referensi bagi penelitian selanjutnya yang memiliki kaitan erat dalam hal peningkatan kemampuan menulis huruf katakana pada pembelajar pemula bahasa jepang.

D. Definisi Operasional

1. Pembelajaran

Kata pembelajaran berasal dari kata belajar yang berarti : suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman (Gagne: 1984). Belajar merupakan aktifitas yang disengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri. Dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tidak terampil menjadi terampil.

Istilah pengajaran merupakan perkembangan dari istilah pengajaran dan istilah belajar mengajar. Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan seseorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar (Ruhimat, 2009). Pada pendidikan formal , pembelajaran merupakan tugas yang diberikan kepada seorang guru, karena guru merupakan tenaga profesional yang dipersiapkan untuk itu. Dengan adanya perkembangan pendidikan pada saat ini, kegiatan pembelajaran bukan lagi sekedar kegiatan mengajar yang mengabaikan kegiatan belajar, yaitu sekedar menyiapkan pengajaran dan melaksanakan prosedur mengajar dalam pembelajaran lebih kompleks lagi dan dilaksanakan dengan pola-pola pembelajaran yang bervariasi.

2. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat, atau dapat membawa hasil. Jadi, efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Efektivitas pada dasarnya menunjukkan pada taraf tercapainya hasil, sering atau senantiasa dikaitkan dengan pengertian efisien, meskipun sebenarnya ada perbedaan diantara keduanya. Efektivitas menekankan pada hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi lebih melihat pada bagaimana cara mencapai hasil yang dicapai itu dengan membandingkan antara input dan outputnya (Siagaan, 2001 : 24).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut, sehingga kata efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai. Media pembelajaran bisa dikatakan efektif ketika memenuhi kriteria, diantaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil. Ketika kita merumuskan tujuan instruksional, maka efektivitas dapat dilihat dari seberapa jauh tujuan itu tercapai. Semakin banyak tujuan tercapai, maka semakin efektif pula media pembelajaran tersebut.

Aspek-aspek efektivitas berdasarkan pendapat Muasaroh (2010 : 13), efektivitas dapat dijelaskan bahwa efektivitas suatu program dapat dilihat dari aspek-aspek antara lain: (1) aspek tugas atau fungsi, yaitu lembaga dikatakan efektivitas jika melaksanakan tugas dan fungsinya dapat dilaksanakan dengan baik; (2) aspek rencana atau program dikatakan efektif; (3) aspek ketentuan dan peraturan, efektivitas suatu program juga dapat dilihat dari berfungsi atau tidaknya aturan yang

telah dibuat dalam rangka menjaga berlangsungnya proses kegiatannya. Aspek ini mencakup aturan-aturan baik yang berhubungan dengan guru maupun yang berhubungan dengan peserta didik, jika aturan ini dilaksanakan dengan baik berarti ketentuan atau aturan telah berlaku secara efektif; dan (4) aspek tujuan atau kondisi ideal, suatu program kegiatan dikatakan efektif dari sudut hasil jika tujuan atau kondisi ideal program tersebut dapat dicapai. Penilaian aspek ini dapat dilihat dari prestasi yang dicapai oleh peserta didik.

3. Media

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Dalam proses belajar mengajar di kelas, Media berarti sebagai sarana yang berfungsi menyalurkan pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Kelancaran aplikasi model pembelajaran sedikit banyak ditentukan pula oleh media pembelajaran yang digunakan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam penelitian kuantitatif maupun kualitatif juga menjadi ukuran penting dalam proses pembuktian hipotesa.

Menurut Briggs, (1994) dalam (Wawan dan samita, 2009:120) bahwa “media dalam pembelajaran pada hakikatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan pengejaran, termasuk didalamnya adalah buku, video tape, slide suara, suara guru, dan perilaku terucap (nonverbal)”.

Heinich, Molenda dan Russel (1996) menyatakan bahwa media dalam aktivitas pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pengajar (guru) dan pembelajar (siswa).

4. Huruf Katakana

Aksara hiragana dan katakana (kana) memiliki 46 huruf masing-masing. Huruf katakana yaitu huruf dalam bahasa Jepang terbentuk dari garis-garis dan coretan-coretan yang tegas dan kaku. Katakana biasanya digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari bahasa asing yang sudah diserap ke dalam bahasa Jepang (外来語 / gairaigo). Selain itu juga untuk digunakan untuk menuliskan onomatope dan kata-kata asli bahasa Jepang. Hal ini hanya bersifat penegasan saja (<http://kazoku11club.blogspot.co.id>)

E. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Anggapan dasar merupakan suatu teori baik yang sudah baku maupun berupa rangkuman/kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpujak dimulainya kegiatan penelitian tersebut.

Anggapan dasar dari penelitian ini adalah:

- a. Katakana memiliki peranan penting dalam keterampilan berbahasa.
- b. Huruf katakana dalam bahasa Jepang merupakan materi pelajaran yang sulit untuk dipelajari di tingkat SMA.
- c. Pemberian *treatment* menggunakan media aplikasi *Alephbet Katakana* merupakan metode pengajaran yang menarik, efektif, inovatif dan komunikatif yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan huruf katakana.

2. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 1997: 64).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho : media aplikasi *Alephbet Katakana* tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar dalam penguasaan huruf katakana.

Hk : media aplikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dalam penguasaan huruf katakana.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Metode Penelitian

Jika dilihat dari jenis datanya, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara acak pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan (Sugiyono, 2011:14). Sedangkan jika dilihat dari jenis metode penelitiannya, penelitian ini termasuk kedalam penelitian eksperimen. Adapun jenis eksperimen yang digunakan adalah eksperimen murni atau *true experimental* dengan ciri utamanya adalah sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara acak dari populasi tertentu (Sugiyono, 2011:12)

2. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Sugiyono (2008:115), “Populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. Ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari an kemudian ditarik kesimpulan”.

b. Sampel

Sampel penelitian merupakan bagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data yang dianggap mewakili seluruh populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 SMA Pasundan 2 Bandung sebagai kelas eksperimen.

3. Instrument Penelitian

Menurut Dedi Sutedi (2009:155) instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian.

Instrument yang digunakan oleh penulis untuk penelitian ini diantaranya:

- a. Tes yang terdiri dari *pre test* dan *post test*. *Pre test* dan *post test* digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah diadakannya pengajaran katakana menggunakan media aplikasi *Alephbet Katakana*.
- b. Angket bertujuan untuk mendapatkan respon dari pada siswa terhadap penggunaan media aplikasi *Alephbet Katakana* dalam pembelajaran huruf katakana. Sehingga penulis memiliki tolak ukur secara akurat, dan data guna mengetahui pengaruh yang dihasilkan dari media ini.

Keberhasilan penelitian banyak ditentukan oleh instrumen yang digunakan, sebab data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (masalah) dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen (Sudjana dan Ibrahim, 2010: 97). Itulah sebabnya mengapa dalam penelitian sangat dibutuhkan sebuah alat atau instrumen penelitian.

4. Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel variable (X), yaitu hasil dari pengajaran katakana yang diperoleh dari kelas eksperimen yang menggunakan media aplikasi *Alephbet Katakana*.
- b. Variabel (Y), yaitu hasil dari pengajaran katakana yang diperoleh dari kelas eksperimen yang tidak menggunakan media aplikasi *Alephbet Katakana*.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini, mulai dari perencanaan sampai tahap penyimpulan hasil penelitian tercakup dalam beberapa bab dan sub-bab sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini mengulas tentang pendahuluan yang terdiri dari sub-bab:

- a. Latar Belakang
- b. Rumusan Masalah
- c. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- d. Devinisi Operasional
- e. Metode Penelitian
- f. Sistematika Penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini disajikan sebagai hasil tinjauan pustaka yang dianggap relevan dengan tema penelitian, yang mencakup sub-bab sebagai berikut:

- a. Hakikat Menulis
- b. Penguraian tentang huruf katakana
- c. Media aplikasi *Alephbet Katakana* sebagai salah satu media pengajaran huruf katakana.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan membahas tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yang mencakup sub-bab sebagai berikut:

- a. Metode Penelitian
- b. Populasi dan Sampel
- c. Instrument Penelitian
- d. Teknik Pengumpulan Data
- e. Teknik Pengolahan Data

BAB IV ANALISIS DATA

Pada bab ini penulis menguraikan tentang *pretest*, *post test*, *pre test* dan *post tes* kelas eksperimen, dan efektivitas pengajaran melalui media aplikasi *Alephbet Katakana*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang kesimpulan penelitian dan saran-saran.