

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada abad 21 ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat cepat dan sangat mempengaruhi proses belajar. Peserta didik dapat belajar dengan lebih baik didukung dengan kemampuan dan kecakapannya menguasai teknologi dan komunikasi. Begitu juga dengan guru. Guru dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi dan komunikasi ini sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Guru abad 21 dituntut untuk mampu membangun hubungan yang efektif dengan peserta didik, komunitas sekolah serta mampu menggunakan teknologi guna mendukung peningkatan kualitas pembelajaran, melakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran secara terus menerus (Darling, 2006:300). Dengan memperhatikan pergeseran peran guru di abad 21, maka penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan, khususnya bahasa Jepang merupakan suatu keniscayaan.

Paradigma pendidikan *teacher center* sudah tidak dapat lagi dipertahankan. Paradigma pendidikan modern sekarang berpusat pada *student center* dan *constructive learning*. Perubahan *mind set* ini harus segera diterapkan mulai dari hal yang sederhana. Guru mengkondisikan peserta didik untuk dapat mengkonstruksikan sendiri pengetahuannya, belajar melalui penemuannya dan menentukan sendiri tingkat capaian peserta didikannya. Guru lebih banyak menyiapkan alat bantu dan fasilitas bagi lancarnya kegiatan belajar mengajar dan memastikan bahwa standar tercapai. Mutu pendidikan seperti ini sangat tergantung dari ketrampilan dan kemampuan guru dalam mengelola kelas, memilih metode peserta didikan yang tepat serta menggunakan media dengan baik.

Sebelum menuntut peserta didik untuk dapat menguasai teknologi informasi dan komunikasi, khususnya komputer, idealnya guru sendiri harus menggembleng dirinya agar meningkatkan

Luza Qodriyanti, 2020
**MODEL COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING (CALL) DENGAN HOT POTATOES
DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA JEPANG (Studi Eksperimen terhadap
Peserta Didik Kelas X SMAN 2 Purwakarta, Semester Genap Tahun Pelajaran 2017-
2018)**

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

kemampuan dan ketrampilan untuk menguasai teknologi dalam peserta didikan, walaupun sebenarnya kemampuan peserta didik mungkin lebih unggul dalam hal ini. Guru hendaknya memberi kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk mengembangkan kecakapannya dalam hal teknologi guna mendukung proses belajar peserta didik menjadi lebih baik. Dengan literasi teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat mencapai kecakapan berpikir dan belajar. Dalam rangka melatih peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah melalui kolaborasi dan komunikasi, hendaknya guru banyak mempersiapkan kegiatan-kegiatan yang memungkinkan peserta didik untuk menggunakan komputer atau gawai untuk meliterasi teknologi informasi dan komunikasi dengan sesama teman, guru, dan lainnya

Hal lain yang melatarbelakangi penelitian tentang pengajaran bahasa Jepang berbasis teknologi adalah karena kepedulian terhadap masa depan peserta didik di era globalisasi ini. Saat ini Indonesia sebagai salah satu negara berkembang di Asia Tenggara tengah menyambut era MEA (masyarakat ekonomi Asean). KTT ASEAN yang ke-27 tahun 2015 yang diadakan di Kuala Lumpur– Malaysia resmi mendeklarasikan MEA. Para pemimpin negara berkomitmen untuk membentuk komunitas MEA dan melakukan perubahan ASEAN menjadi suatu daerah perdagangan yang bebas barang, investasi, tenaga kerja terampil, jasa dan aliran modal yang lebih bebas lagi. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa dengan adanya MEA, masyarakat Indonesia dituntut untuk mempunyai ketrampilan yang bagus dan komunikasi yang mendukung untuk menghadapi pasar bebas. Di sinilah peran guru dalam pemanfaatan teknologi untuk mempersiapkan peserta didik supaya siap bersaing di pasar bebas sangat diperlukan. Dengan penerapan teknologi dan metode pengajaran yang tepat, diharapkan dapat menghasilkan generasi muda yang tangguh, mandiri, dan berdaya saing tinggi dengan modal *hard skill* dan *soft skill* yang dipelajarinya di bangku sekolah.

Dari hasil pengamatan peneliti sebagai guru bahasa Jepang di SMA, diketahui bahwa kemampuan menyimak peserta didik kurang digali oleh para guru bahasa Jepang pada umumnya. Metode konvensional seperti ceramah lebih diutamakan oleh para guru bahasa

Luza Qodriyanti, 2020

MODEL COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING (CALL) DENGAN HOT POTATOES DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA JEPANG (Studi Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMAN 2 Purwakarta, Semester Genap Tahun Pelajaran 2017-2018)

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

Jepang. Selain itu, penggunaan media untuk pembelajaran menyimak seperti komputer dan penguat suara sangat jarang dilakukan. Banyak faktor yang menjadi penghambat guru dalam melakukan pembelajaran menyimak di kelas, seperti kendala teknis dari fasilitas yang kurang memadai, atau rendahnya kemampuan guru dalam mengoperasikan media atau alat pembelajaran yang ada, sehingga guru bahasa Jepang enggan untuk melaksanakan pembelajaran menyimak bahasa Jepang di kelas. Masalah pembelajaran bahasa Jepang ini juga pernah diteliti oleh Faradilla (2011:37). Faradilla mengatakan bahwa pengajaran menyimak menjadi urutan permasalahan keempat terbesar guru bahasa Jepang setelah pengajaran huruf, pengajaran berbicara dan pengajaran tatabahasa. Faradilla (2011:37) mengungkapkan bahwa 54,17% guru bahasa Jepang jarang menggunakan media audio untuk melatih kemampuan menyimak peserta didiknya. Seperti diketahui bersama bahwa media *ICT* sangat berpengaruh pada pembelajaran. Hal ini terbukti dari hasil sebuah penelitian terhadap pembelajar bahasa asing di Turki, diketahui bahwa 58% peserta didik memiliki tingkat motivasi yang tinggi terhadap komputer (Genç,G & Selami, 2010:1367). Setali tiga uang dengan hal tersebut, pada penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2015:53) diketahui juga bahwa sebanyak 44% peserta didik kurang tertarik terhadap mata pelajaran bahasa Jepang sehingga hal ini menjadi penyebab utama kesulitan belajar bahasa Jepang mereka. Dari sini dapat diambil benang merah dari fenomena-fenomena yang ada yaitu, pembelajaran menyimak kurang begitu dioptimalkan oleh guru-guru bahasa Jepang sehingga kemampuan menyimak hasil belajar bahasa Jepang peserta didik kurang terasah, padahal sebenarnya penggunaan media pembelajaran sangatlah membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar untuk mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran.

Untuk menyelesaikan masalah pembelajaran menyimak bahasa Jepang berbasis *ICT* dan untuk menyongsong *MEA*, maka salah satu alternatifnya adalah dengan pengembangan pembelajaran dengan *Computer Assisted Language Learning (CALL)* dengan *Hot Potatoes*. Dengan menggunakan model pembelajaran tersebut diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dan memotivasi peserta didik agar semangat menimba ilmu di sekolah. Apabila peserta didik termotivasi

Luza Qodriyanti, 2020

**MODEL COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING (CALL) DENGAN HOT POTATOES
DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA JEPANG (Studi Eksperimen terhadap
Peserta Didik Kelas X SMAN 2 Purwakarta, Semester Genap Tahun Pelajaran 2017-
2018)**

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

dan semangat belajar, maka kualitas kegiatan belajar mengajar akan meningkat sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi kunci penting tercapainya tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran sendiri berkembang dari waktu ke waktu seiring dengan perkembangan teknologi. Media pembelajaran yang saat ini sedang banyak diperhitungkan adalah media pembelajaran berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Media pembelajaran tersebut dapat terhubung dengan internet secara *online*, maupun secara *offline*. Media internet sebenarnya sangat menarik untuk dikembangkan, tetapi berhubung masih banyak sekolah sekolah yang tidak mempunyai fasilitas internet yang memadai, maka peneliti berusaha menggunakan media pembelajaran berbasis TIK tanpa tergantung pada internet. Adanya *software Hot Potatoes* yang merupakan perangkat lunak pembuat soal-soal interaktif, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya mata pelajaran bahasa Jepang di SMA.

Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah *Hot Potatoes*. *Hot Potatoes* adalah suatu perangkat lunak yang bisa digunakan untuk membuat soal soal interaktif berbasis multimedia. Dengan adanya perangkat lunak ini, memudahkan guru untuk membuat evaluasi. Perangkat ini juga bisa dimanfaatkan sebagai salah satu media yang inovatif, karena guru bisa berkreasi dengan menggunakan perangkat ini menjadi sebuah media sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Alasan peneliti menggunakan perangkat lunak *Hot Potatoes* dalam penelitian adalah karena penggunaan *Hot Potatoes* tidak seratus persen tergantung kepada ketersambungan dengan internet. Internet dibutuhkan hanya satu kali saja, yaitu ketika akan mengunduh program perangkat lunak ini. Setelah program diunduh dan diinstal di komputer, internet tidak diperlukan lagi. Di tengah tengah ketercanggihannya sistem dan multimedia yang ada saat ini, masih banyak sekolah sekolah di daerah daerah yang kurang memadai infrastruktur dan fasilitasnya. Secanggih apapun teknologi yang bisa dipakai, namun bila sekolah tidak siap dengan infrastruktur dan fasilitasnya, maka teknologi yang canggih tersebut akan menjadi sia sia saja/tidak berguna.

Luza Qodriyanti, 2020

MODEL COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING (CALL) DENGAN HOT POTATOES DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA JEPANG (Studi Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMAN 2 Purwakarta, Semester Genap Tahun Pelajaran 2017-2018)

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

Oleh karena itu media *Hot Potatoes* digunakan dalam penelitian ini. Bagi sekolah sekolah yang fasilitasnya minim dengan sambungan internet, perangkat lunak ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Berdasarkan hal tersebut di atas, maka penelitian yang berjudul *Model Computer Assisted Language Learning (CALL) dengan Hot Potatoes* dalam Pembelajaran Menyimak Bahasa Jepang ini perlu dilaksanakan.

1.2 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan diatas, permasalahan umum dalam penelitian ini adalah bagaimana kemampuan menyimak peserta didik dan bagaimana kualitas pembelajaran dengan model *Computer Assisted Language learning (CALL)* dengan media *Hot Potatoes*. Lebih jelasnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kemampuan menyimak bahasa Jepang peserta didik kelas X IPS SMAN 2 Purwakarta setelah diterapkan model *CALL* tanpa *Hot Potatoes*?
- 2) Bagaimana kemampuan menyimak bahasa Jepang peserta didik kelas X IPS SMAN 2 Purwakarta setelah diterapkan model *CALL* dengan *Hot Potatoes*?
- 3) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan menyimak bahasa Jepang antara peserta didik kelas X IPS SMAN 2 Purwakarta X IPS SMAN 2 Purwakarta yang diterapkan model *CALL* tanpa *Hot Potatoes* dengan peserta didik kelas X IPS SMAN 2 Purwakarta yang diterapkan model *CALL* dengan *Hot Potatoes*?
- 4) Bagaimana kualitas pembelajaran menyimak bahasa Jepang dilihat berdasarkan tanggapan peserta didik kelas X IPS SMAN 2 Purwakarta setelah diterapkan model *CALL* dengan *Hot Potatoes*?

1.2.2 Batasan Masalah

Agar penelitian ini menjadi terarah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- 1) Model *Computer Assisted Language Learning (CALL)* dengan *Hot Potatoes*;

Luza Qodriyanti, 2020

**MODEL COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING (CALL) DENGAN HOT POTATOES
DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA JEPANG (Studi Eksperimen terhadap
Peserta Didik Kelas X SMAN 2 Purwakarta, Semester Genap Tahun Pelajaran 2017-
2018)**

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

- 2) Kemampuan menyimak selektif bahasa Jepang peserta didik kelas X SMAN 2 Purwakarta dalam hal penguasaan kata-kata, penguasaan dalam merespon suatu ujaran dalam bahasa Jepang, menemukan informasi dari wacana lisan sederhana dan menaksir kata-kata yang hilang dalam suatu konteks percakapan sederhana.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk menguji model *Computer Assisted Language Learning (CALL)* dengan *Hot Potatoes*, khususnya pada kemampuan menyimak bahasa Jepang peserta didik SMA kelas X.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan penelitian model *Computer Assisted Language Learning (CALL)* dengan *Hot Potatoes* dalam Pembelajaran Menyimak Bahasa Jepang adalah untuk mendeskripsikan:

- 1) kemampuan menyimak bahasa Jepang peserta didik kelas X IPS SMAN 2 Purwakarta setelah diterapkan model *CALL* tanpa *Hot Potatoes*;
- 2) kemampuan menyimak bahasa Jepang peserta didik kelas X IPS SMAN 2 Purwakarta setelah diterapkan model *CALL* dengan *Hot Potatoes*;
- 3) perbedaan yang signifikan pada kemampuan menyimak bahasa Jepang antara peserta didik kelas X IPS SMAN 2 Purwakarta yang diterapkan model *CALL* tanpa *Hot Potatoes* dengan peserta didik X IPS SMAN 2 Purwakarta yang diterapkan model *CALL* dengan *Hot Potatoes*; dan
- 4) kualitas pembelajaran menyimak bahasa Jepang dilihat berdasarkan tanggapan peserta didik kelas X IPS SMAN 2 Purwakarta setelah diterapkan model *CALL* dengan *Hot Potatoes*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis Penelitian

Secara teoretis, manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan sumbangsih terhadap teori metodologi pembelajaran

Luza Qodriyanti, 2020

MODEL COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING (CALL) DENGAN HOT POTATOES DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA JEPANG (Studi Eksperimen terhadap Peserta Didik Kelas X SMAN 2 Purwakarta, Semester Genap Tahun Pelajaran 2017-2018)

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

bahasa Jepang, khususnya untuk pembelajaran menyimak bahasa Jepang dengan model *Computer Assisted Language Learning (CALL)*. Disamping itu penelitian ini juga menghasilkan produk media pembelajaran menyimak bahasa Jepang dengan memanfaatkan perangkat lunak *Hot Potatoes*.

1.4.2 Manfaat Praktis Penelitian

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi.

- 1) Pengajar bahasa Jepang, khususnya tingkat SMA, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam pengembangan pembelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA.
- 2) Peserta didik bahasa Jepang, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman belajar tentang bagaimana cara bekerja sama dengan sesama, bagaimana menghargai dan menghormati sesama, dan bagaimana mengatasi masalah bersama sama.
- 3) Peneliti, menambah wawasan tentang model *Computer Assisted Language Learning (CALL)* dengan *Hot Potatoes* dalam pembelajaran menyimak bahasa Jepang.

1.5 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian dalam laporan penelitian ini terbagi dalam lima bab yaitu sebagai berikut: BAB I Pendahuluan, dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian; BAB II Kajian Pustaka, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir dan Hipotesis dibahas mengenai pengertian dan teori menyimak, pengertian dan teori model *Computer Assited Language Learning* dengan *Hot Potatoes* dalam pembelajaran menyimak, penelitian sejenis yang sudah pernah dilakukan, kerangka berpikir yang digunakan serta hipotesis yang diambil; BAB III Metodologi Penelitian, dibahas mengenai metode penelitian, langkah-langkah penelitian, teknik pengumpulan data, sumber data dan teknik pengolahan data; BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, dibahas tentang analisis data tes dan data non tes (angket) dan BAB V Simpulan, Saran dan Implikasi, dibahas mengenai kesimpulan dari penelitian, saran dari penulis serta implikasi yang dapat

Luza Qodriyanti, 2020

**MODEL COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING (CALL) DENGAN HOT POTATOES
DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA JEPANG (Studi Eksperimen terhadap
Peserta Didik Kelas X SMAN 2 Purwakarta, Semester Genap Tahun Pelajaran 2017-
2018)**

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

digunakan pada pembelajaran bahasa Jepang dan untuk penelitian selanjutnya.

Luza Qodriyanti, 2020
*MODEL COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING (CALL) DENGAN HOT POTATOES
DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA JEPANG (Studi Eksperimen terhadap
Peserta Didik Kelas X SMAN 2 Purwakarta, Semester Genap Tahun Pelajaran 2017-
2018)*

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