

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Indonesia, pelajaran Bahasa Jepang sudah mulai diselenggarakan dari Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) hingga Perguruan Tinggi. Oleh karena itu, Negara Indonesia menempati peringkat kedua dunia untuk jumlah orang yang mempelajari bahasa Jepang terbanyak. Berdasarkan data Japan Foundation tahun 2015, jumlah pembelajar Bahasa Jepang di Indonesia mencapai 745.125 orang di bawah negara China yang menempati urutan pertama pembelajar bahasa Jepang yaitu sebanyak 953.283 orang.

Bagi pembelajar Indonesia, tidak mudah mempelajari bahasa Jepang karena berbagai faktor. Salah satunya kesulitan dalam pola kalimat atau *bunkei*. Kesulitan yang terjadi pada pola kalimat karena adanya perbedaan pola kalimat bahasa Indonesia dengan pola kalimat bahasa Jepang. Misalnya, struktur pola kalimat pada bahasa Indonesia adalah S-P-O-K (Subjek-Predikat-Objek-Keterangan) sedangkan pola kalimat pada bahasa Jepang yaitu S-K-O-P (Subjek-Keterangan-Objek-Predikat). Berdasarkan masalah tersebut, maka diperlukan cara agar membantu pembelajar bahasa Jepang lebih mudah untuk mempelajari pola kalimat, khususnya bagi pembelajar bahasa Jepang dasar.

Berdasarkan penelitian internal, kesulitan juga terjadi pada pembelajar bahasa Jepang di tingkat Sekolah Menengah Atas. Kesulitan yang terjadi diantaranya, pemahaman susunan kalimat, penggunaan partikel dan perubahan verba. Selain karena alasan yang telah diuraikan, terbatasnya waktu pembelajaran dalam satu kali pertemuan juga merupakan hambatan. Maka diperlukannya sebuah

cara agar bisa mempelajari bahasa Jepang dengan mudah diluar jam pelajaran dan dapat dilakukan dimana saja.

Solusi yang dianggap relevan dengan masalah yang telah diuraikan dan juga seiring perkembangan zaman yaitu dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Dengan teknologi pembelajaran bahasa bisa dipermudah. Bahkan metode konvensional sudah mulai bergeser menjadi pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan perangkat teknologi, salah satunya adalah *smartphone*. Menurut lembaga riset digital marketing *Emarketer* memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia mencapai lebih dari 100 juta orang.

Agar dapat sesuai dengan dinamisnya perkembangan teknologi, pembelajaran bahasa pun harus beralih pada media *Mobile Learning* (*M-Learning*). Miangah dan Nezarat (2012, hlm. 15) menyebutkan bahwa konsep pembelajaran bahasa dengan *M-Learning* dipercaya dapat menjadi solusi ideal untuk pembelajaran bahasa dalam waktu dan tempat.

Peneliti mencoba memanfaatkan *M-Learning* yang berupa aplikasi Android berbasis *game* untuk pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang dasar. Istilah *game* dapat diartikan sebagai permainan. Permainan yang pasti dapat menghibur namun permainan yang dimaksud tetap bisa menjadikan sarana belajar. Sebagaimana menurut Romi Satria Wahono dalam *ilmukomputer.com* (2007) *game* merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan.

Dalam mempelajari pola kalimat daya ingat sangatlah penting. Oleh karena itu, *game* yang akan dilakukan yaitu *game* benar-salah atau dalam bahasa Jepang maru-batsu. Permainan ini berguna untuk melatih daya ingat siswa setelah guru menyampaikan materi. Strategi

dalam *game* Maru-batsu ini juga dapat mengajak siswa untuk belajar aktif dan bertujuan agar siswa mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar serta menumbuhkan daya kreatifitas.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian menggunakan media *M-learning* yang berupa aplikasi android yang berbasis *game* yang tetap bisa menyenangkan walau dalam proses pembelajaran. Media ini ditujukan untuk mempermudah proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kelemahan pola kalimat Bahasa Jepang yang berupa susunan kalimat, penggunaan partikel dan perubahan verba, khususnya untuk tingkat SMA/SMK. Peneliti memberi judul "*Penggunaan Aplikasi Marubatsu dalam Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang Dasar di SMA*" Diharapkan penelitian ini dapat berhasil dan mendapat hasil yang maksimal untuk kemajuan pembelajaran bahasa asing.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka terdapat beberapa rumusan masalah yaitu :

- a. Bagaimana kemampuan pola kalimat siswa sebelum dan setelah menggunakan aplikasi *Marubatsu*?
- b. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi *Marubatsu* dalam pembelajaran pola kalimat ?

2. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan diluar permasalahan, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut :

- a. Penelitian ini akan meneliti kemampuan pola kalimat yang meliputi susunan kalimat, penggunaan partikel dan perubahan verba yang telah dipelajari siswa kelas XII
- b. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran elektronik dengan memanfaatkan teknologi *mobile (M-Learning)*. Media

berbasis *M-Learning* yang digunakan adalah aplikasi *Marubatsu* melalui *smartphone android*.

- c. Penelitian ini akan meneliti perbedaan signifikan yang terjadi antara kemampuan pola kalimat dengan penggunaan aplikasi *Marubatsu* dan tanpa penggunaan aplikasi *Marubatsu*
- d. Penelitian ini akan meneliti tanggapan siswa penggunaan aplikasi *Marubatsu* dalam pembelajaran pola kalimat .

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kemampuan siswa kemampuan pola kalimat siswa sebelum dan setelah menggunakan aplikasi *Marubatsu* serta perubahan signifikan yang terjadi pada kemampuan pola kalimat siswa dengan menggunakan aplikasi dan tanpa menggunakan aplikasi *Marubatsu*
2. Mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi *Marubatsu* dalam pembelajaran pola kalimat

2. Manfaat Penelitian

Dalam melakukan penelitian adapula manfaat yang diperoleh :

a. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan mengenai media khususnya elektronik yaitu *M-Learning* dalam pembelajaran bahasa Jepang dasar yang menarik untuk siswa SMA/ SMK.

b. Manfaat Praktis

Manfaat bagi pendidikan bahasa Jepang adalah adanya alternatif untuk media pembelajaran pola kalimat dengan cara yang mudah dan menarik. Khususnya bagi pemula yang masih kesulitan dalam kegiatan pembelajaran pola kalimat .

D. Sistematika Penulisan

Sistematika yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis memaparkan latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat tentang landasan teori yang melandasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Teori yang dapat memperkuat atau mendasari materi dari penelitian yang dilakukan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini memuat deskripsi umum tentang metode penelitian, populasi dan sampel, deskripsi eksperimen, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan teknik analisis data.

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menganalisis dari data yang telah diperoleh menggunakan statistik. Serta menjabarkan bagaimana hasil dari eksperimen yang telah dilakukan dan menganalisis angket.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini penulis menyampaikan simpulan, implikasi dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.