

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia, yaitu sebagai alat komunikasi. Tarigan (1989:4) mendefinisikan bahasa menjadi dua. Pertama, bahasa adalah suatu sistem yang sistematis, barang kali juga untuk sistem generatif. Kedua, bahasa adalah seperangkat lambang-lambang manasuka atau simbol-simbol albitier. Seiring dengan berkembangnya zaman, beberapa bahasa menjadi populer dan banyak digunakan berkaitan dengan kepentingan bertukar informasi yang bersifat internasional, salah satunya adalah Bahasa Jepang.

Jepang merupakan sebuah Negara yang maju dalam bidang pendidikan, teknologi, budaya, ekonomi, kesenian dan sebagainya, sehingga banyak orang yang tertarik untuk mempelajari Bahasa Jepang, khususnya di Indonesia. Pada tahun 2009, penelitian yang dilakukan *The Japan Foundation* menunjukkan bahwa jumlah pembelajar Bahasa Jepang di Indonesia mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya. Penelitian yang dilakukan melibatkan semua unsur lembaga, baik lembaga formal maupun non-formal. Dari penelitian tersebut, dikatakan bahwa pembelajar Bahasa Jepang terbanyak di Indonesia adalah pembelajar tingkat SMA.

Meskipun demikian, pembelajar tingkat SMA tidak sepenuhnya serius terhadap pelajaran Bahasa Jepang. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu:

1. Siswa menganggap huruf dalam Bahasa Jepang sulit untuk dipelajari.
2. Metode pembelajaran yang digunakan oleh Guru kurang menarik.
3. Media yang digunakan dalam pembelajaran sangat minim serta tidak efektif, sehingga siswa tidak tertarik.
4. Motivasi yang diberikan oleh Guru sangat lemah.

Untuk itu, penulis beranggapan bahwa saat ini dibutuhkan solusi yang dapat memecahkan masalah-masalah diatas. Salah satu yang dapat dijadikan solusi adalah melibatkan media yang terkini dalam pembelajaran yang dilakukan.

Saat ini di kota Bandung sudah banyak sekolah tingkat SMA yang mempelajari Bahasa Jepang, salah satunya adalah SMAN 22 Bandung. Namun setelah penulis melihat apa yang terjadi didalam kelas, pemanfaatan media kurang begitu dilibatkan dalam proses pembelajaran. Hal inilah yang menjadi salah satu faktor yang menyebabkan siswa di sekolah tersebut tidak dapat melakukan proses pembelajaran dengan baik.

Belajar Bahasa Jepang, jelas membutuhkan media yang memadai. Hal ini berdasarkan karakteristik huruf Jepang yang khusus, seperti huruf hiragana. Dengan dilakukannya metode dan media yang kurang baik, jelas

siswa dapat kesulitan untuk mempelajari huruf hiragana tersebut. Sehingga untuk dapat mempelajari huruf hiragana yang merupakan huruf dasar dalam Bahasa Jepang, didapatkan hasil yang tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat berbahasa Jepang, metode konvensional yang banyak dilakukan Guru secara bertahap perlu dikurangi dengan metode yang baru. Karena, dengan keadaan yang terjadi saat ini dimana banyak generasi muda dapat dengan mudah mengakses suatu media, perlu diadakan pemanfaatan tersebut. Sehingga dengan kata lain, seorang Guru sebisa mungkin menjadi *up to date* dalam hal teknologi yang bermanfaat bagi pendidikan pada umumnya dan pembelajaran huruf hiragana pada khususnya.

Banyak sekolah yang memiliki perangkat teknologi yang tergolong baik, perangkat tersebut dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif di sekolah. Media yang terdapat di sekolah-sekolah di Bandung pun sudah termasuk lengkap, biasanya media tersebut berupa media audio, media visual serta media audio-visual yang terdapat dalam perangkat komputer. Namun seiring berjalannya waktu, media tersebut sudah terlupakan dengan adanya media-media baru yang lebih baik. Di sisi lain, media yang ada di sekolah tersebut kurang dapat dimanfaatkan oleh Guru. Selain karena Guru kurang menguasai pengoperasiannya yang rumit, media tersebut hanya terdapat di dalam satu laboratorium bahasa, sehingga sulit untuk menggunakannya

karena mata pelajaran lain yang lebih padat penggunaan laboratorium tersebut.

Di sisi lain, penulis melihat keadaan di dalam kelas, dimana siswa menggunakan media yang mereka miliki untuk bermain dengan teman-teman sekelasnya. Beberapa siswa di dalam kelas tersebut memiliki perangkat media iPad yang sangat menarik perhatian mereka, tetapi mereka tidak mengetahui lebih lanjut apakah media tersebut dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran atau tidak?

Hal itulah yang penulis coba untuk memanfaatkan dan memaksimalkan fungsi media iPad yang dimiliki oleh beberapa siswa di dalam kelas. Diharapkan, dengan dimanfaatkannya dan dimaksimalkannya fungsi dari media iPad melalui aplikasi “iKana” ini dalam pembelajaran, dapat menjadi salah satu solusi untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam pembelajaran huruf hiragana.

Mengapa penulis memilih media iPad dalam penelitian ini? Karena iPad dianggap memiliki keunggulan yang lebih baik dibandingkan dengan media komputer lainnya. Media iPad ini, merupakan suatu media yang praktis baik itu secara fisik maupun penggunaannya. Selain itu, iPad merupakan media yang dapat melibatkan siswa secara langsung untuk terlibat dalam proses pembelajaran huruf hiragana, karena alat ini memiliki teknologi layar sentuh yang dianggap memudahkan.

Merujuk pada latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran hiragana melalui media iPad”.

B. Rumusan Masalah

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

1. Seberapa besarkah pengaruh media iPad kepada siswa terhadap penguasaan huruf hiragana?
2. Adakah perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan media iPad?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan media iPad?

Dalam penelitian ini, penulis pun membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media iPad.
2. Penelitian dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang dimiliki siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan media iPad.
3. Penelitian dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media iPad.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab masalah di atas sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh media iPad terhadap pembelajaran huruf hiragana menggunakan iPad.
2. Mengetahui perbedaan siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan media iPad.
3. Mengetahui tanggapan siswa terhadap media iPad.

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Memberikan solusi untuk mengatasi masalah siswa dalam pembelajaran huruf hiragana.
2. Memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.
3. Memberikan solusi media bagi Guru.

D. Definisi Operasional

1. Pembelajaran

Menurut Hamalik (2010) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur – unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

2. Media

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).

3. iPad

Dikutip dari sumber www.wikipedia.com/ipad mengatakan iPad diperkenalkan pertama kali oleh Steve Jobs, CEO (*Chief Executive Officer*) dari Apple Inc. dalam *Apple Special Event* yang bertempat di Yerba Buena Center for the Arts, San Fransisco, Amerika Serikat, pada tanggal 27 Januari 2010. Produk ini dirancang sebagai sebuah perangkat digital yang berada di antara telepon pintar (*smartphone*) dan komputer jinjing (*laptop*).

4. iKana

Dikutip dari sumber <http://ikana.en.softonic.com/mac> mengatakan, aplikasi iKana merupakan produk yang dipasarkan melalui itunes. Aplikasi iKana di disain untuk belajar membaca huruf hiragana, yang di dalamnya mengandung unsur flashcard, tes pilihan ganda, cara mengucapkan, dan juga cara menulis dengan langkah-langkah yang benar.

5. Hiragana

Menurut Iwabuchi (dalam Sudjianto, 2009: 73), hiragana adalah huruf-huruf yang berbentuk あ, い, う, え, お, dan sebagainya. Huruf hiragana terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*). Hiragana adalah suatu cara penulisan

Bahasa Jepang dan mewakili sebutan suku kata. Pada masa silam, hiragana dikenal sebagai *onna de* (女手) atau ‘tulisan wanita’ karena biasa dipakai oleh kaum wanita (<http://id.wikipedia.org/wiki/Hiragana>).

E. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

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

Anggapan dasar dari penelitian ini adalah:

1. Huruf hiragana dalam Bahasa Jepang merupakan materi pelajaran yang sulit untuk dipelajari di tingkat SMA, khususnya kelas X.
2. Pemberian treatment menggunakan media iPad merupakan metode pengajaran yang menarik, efektif, inovatif dan komunikatif yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan huruf hiragana.

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:

H_0 : Media iPad tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar dalam penguasaan huruf hiragana.

H_k : Media iPad memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dalam penguasaan huruf hiragana.

F. Metodologi Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Hal ini dikarenakan penulis ingin menjabarkan suatu keadaan yang telah dijelaskan dalam latar belakang secara apa adanya. Kemudian, jenis metode deskriptif yang digunakan adalah studi korelasi. Karena penulis mencari hubungan antara dua variabel A dan B. A adalah siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan media iPad. Dan variabel B adalah siswa yang tidak melakukan pembelajaran menggunakan media iPad.

2. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 1997: 57). Dan populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMAN 22 Bandung. Sampel yang diambil adalah 15 orang siswa dari X-2 dan 15 orang siswa dari X-5 yang dipilih secara random.

3. Sumber Data

Sumber data yang diambil dalam penelitian ini adalah sumber data yang berupa tes (*pre-test* dan *post-test*), dan angket.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

- 1) Studi literatur dilakukan untuk memperoleh bahan-bahan teoritis yang berhubungan dengan masalah penelitian.
- 2) Menentukan sampel penelitian.
- 3) Memberikan *pre-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 4) Memberikan treatment di kelas eksperimen.
- 5) Memberikan *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 6) Menganalisis data.
- 7) Menyusun laporan penelitian.
- 8) Melaporkan hasil penelitian.

G. Sistematika Penelitian

Berikut sistematika penulisan dalam penelitian ini:

- **BAB I : PENDAHULUAN**

Menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, anggapan dasar dan hipotesis, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

- **BAB II : LANDASAN TEORITIS**

Menguraikan teori-teori yang melandasi kegiatan penelitian ini.

- **BAB III : METODE PENELITIAN**

Menguraikan mengenai metode penelitian yang digunakan, objek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan pengolahan data.

- **BAB IV : ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN**

Menguraikan dan menganalisis data.

- **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini penulis akan menguraikan kesimpulan dari hasil penelitian dan memberikan saran bagi pembelajar Bahasa Jepang dan peneliti selanjutnya.

