

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era Globalisasi mendorong setiap orang menguasai bahasa asing. Bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan suatu ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada orang lain (Sutedi, 2003 : 2). Bahasa asing tersebut memegang peranan yang sangat penting, dengan menguasai bahasa asing tersebut dapat memperlancar komunikasi antar Negara. Pengajaran bahasa asing (selain bahasa Inggris) diajarkan dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dasar dan memberikan bekal kepada sumber daya manusia Indonesia sebelum terjun menjadi pekerja yang berkualitas.

Saat ini, Bahasa Jepang berkembang dengan pesat di Indonesia. Salah satu penyebabnya adalah adanya perusahaan-perusahaan Jepang di Indonesia yang menjadikan bahasa Jepang sebagai syarat untuk dapat bekerja di perusahaan tersebut ataupun untuk dipekerjakan di Jepang untuk program magang ke Jepang. Pendidikan bahasa Jepang dilaksanakan di lembaga-lembaga formal maupun lembaga informal. Program studi bahasa ataupun sastra Jepang ada di berbagai universitas di Indonesia. Kini di SMA/SMK juga diberikan sebagai pelajaran bahasa asing.

Seperti layaknya pembelajaran bahasa Asing yang lainnya, pengajaran bahasa Jepang bertujuan agar siswa memiliki keterampilan berbahasa Jepang yang

baik dan benar. Keterampilan berbahasa secara umum yaitu dapat membaca dan menyebutkan benda-benda dalam bahasa Jepang.

Dalam bahasa Jepang terdapat huruf yang berbeda yaitu huruf kana. Huruf kana mencakup hiragana dan katakana, keduanya termasuk *onsetsu moji* yaitu huruf yang menyatakan sebuah silabel yang tidak memiliki arti tertentu (sudjianto 2007 : 2). Huruf tersebut merupakan dasar dari pembelajaran bahasa Jepang, hiragana dan katakana wajib dikuasai oleh setiap pembelajaran bahasa Jepang agar dapat membaca kata atau kalimat berbahasa Jepang. Setiap negara memiliki pemakaian kata atau kosakata yang berbeda, tidak terkecuali bahasa Jepang. dalam bahasa Jepang dikenal dengan istilah goi. Goi adalah kosakata yang merupakan aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan. Asano Yuriko(1981 : 3) menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya dengan penguasaan goi yang memadai. Dalam pembelajaran banyak digunakan multimedia sebagai media pembelajaran diantaranya website yang sering kita pakai untuk mencari informasi yang dibutuhkan tak terkecuali sebagai media ajar interaktif.

Pada saat ini pemakaian internet sudah tidak dianggap tabu bagi masyarakat, dalam dunia pendidikan pun tidak jarang mengaitkan tentang penggunaan layanan internet sebagai sumber. Website itu sendiri adalah bentuk media massa interaktif yang publikasinya melalui jaringan internet, website

tersebut dapat diakses 24 jam dan dari mana pun kita berada. Kelebihan lain dari publikasi melalui website adalah kemampuan interaktif dan penyebarannya sangat cepat. Keunggulan multimedia di dalam interaktivitas adalah media ini secara inheren mampu memaksa pengguna untuk berinteraksi dengan materi baik secara fisik dan mental. Tentu saja kemampuan memaksa ini tergantung pada seberapa efektif instruksi pembelajaran mampu menarik pengguna untuk mencoba secara aktif pembelajaran yang disajikan (Pramono, 2008).

Dan jika dua hal tersebut digabungkan menjadi sebuah media interaktif yang dapat memudahkan siswa dalam mengingat huruf kana dan kosakata bahasa Jepang. Dengan media website, pembelajaran huruf dan kosakata akan lebih mudah dipelajari dan diingat. Dalam website akan ada kosakata beserta gambar yang mempertegas kosakata atau goi tersebut yang dibutuhkan siswa untuk pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar. Website tersebut akan membuat siswa menjadi lebih mudah mengetahui arti sebuah kata karena disertai dengan gambar yang menegaskan tentang kata tersebut. Jika hal tersebut di atas dapat diterapkan dalam pembelajaran dapat diterapkan dalam pembelajaran akan sangat baik jika berdampak baik bagi pembelajaran. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian dengan mengambil judul yaitu “Efektifitas Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat Dasar Menggunakan E-Learning (Study Eksperimen Quasy Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Siswa SMK)”.

1.2 Rumusan Masalah

Pemahaman terhadap bahasa Jepang sebagai karakteristik yang berbeda. Karena hal tersebut di buatlah media untuk memudahkan dalam pembelajaran siswa maka ada beberapa masalah yang penulis rumuskan di antaranya :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran menggunakan E-Learning?
2. Bagaimana pembelajaran menggunakan E-Learning?
3. Bagaimana hasil belajar setelah menggunakan E-Learning?
4. Bagaimana tanggapan pembelajar terhadap penggunaan E-Learning?

1.3 Batasan Masalah

Masalah yang dapat dimunculkan dalam Latar Belakang yaitu untuk mengetahui apakah penyempitan tersebut murni. Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah diatas maka terdapat batasan masalah yang menjadi fokus dalam

penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini hanya akan meneliti tentang bagaimana tingkat kemampuan pembelajar menggunakan media e-learning.
2. Penelitian ini untuk melihat keefektifan dan pengaruh penggunaan E-Learning dalam pembelajaran di SMK.
3. Apakah terdapat penggunaan web dengan hasil belajar siswa.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah di atas yang menjadi tujuan penelitian adalah Untuk memperkaya media elektronik sebagai E-learning untuk SMA/SMK yang sedang menjalani study agar pembelajaran tersebut menjadi lebih praktis, efisien dan lebih menarik.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Hal ini diharapkan bermanfaat dalam pembelajaran di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang sebagai media interaktif yang dapat dipergunakan dimana pun tidak hanya dalam lingkungan sekolah saja.

Dengan adanya pembelajaran menggunakan multimedia diharapkan bisa menggantikan peran pengajar ketika berhalangan untuk mengajar. Penggunaan media model e-learning ini bisa dijadikan sebagai alternative media pembelajaran yang digunakan pengajar untuk memberikan materi sekaligus latihan kepada siswa secara efisien.

1.5 Anggapan Dasar

Asumsi-asumsi yang digunakan adalah bahwa belajar itu tidak harus terfokus di kelas saja, belajar bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa terbatas oleh jarak dan waktu.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian *Quasy Experiment* atau penelitian eksperimen semu yaitu untuk lebih meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses dan hasil kegiatan belajar mengajar. Sehingga hasilnya bisa diketahui keefektifitasannya dalam pembelajaran dan dapat dipakai sebagai media ajar jika memang baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik dalam pembelajaran yang sebenarnya.

1.6.2 Teknik Penelitian

Teknik-teknik yang akan dilakukan dalam penelitian ini, antara lain :

- a. Literatur yaitu berupa buku-buku panduan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas penulis.
- b. Kuensioner yaitu membuat suatu pertanyaan untuk kemudian dibagikan kepada siswa yang dapat memberikan informasi.
- c. Observasi yaitu perana data dengan cara meneliti masalah dan data yang ada berdasarkan pengamatan langsung ke lapangan dengan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan topic pembahasan.

1.6.3 Teknik Pengolahan Data

Data-data yang telah dikumpulkan setelah di pilah-pilah sesuai dengan jenis datanya akan diolah untuk kemudian akan ditabulasikan dan disajikan dalam bentuk table untuk mempermudah dalam penganalisisan dan penyajian data. Instrument yang digunakan berupa tes dan angket yang kemudian di analisis untuk mengetahui keefektifan dari media yang diberikan kepada siswa.