

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa merupakan salah satu sarana komunikasi untuk menyampaikan ide gagasan, pikiran dan perasaan seseorang, dengan bahasa kita dapat mengerti serta memahami apa yang ingin orang sampaikan. Di era globalisasi sekarang ini, kita tidak hanya dituntut menguasai bahasa nasional, tetapi kita juga dituntut menguasai bahasa asing. Setiana (2019) menyatakan bahwa penguasaan bahasa asing memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing tambahan yang dipelajari sejak jenjang SMA di Indonesia. Hasil survei The Japan Foundation pada tahun 2018 mengatakan bahwa Indonesia menempati peringkat kedua pembelajar bahasa Jepang terbanyak di dunia mencapai 18,4% dari jumlah total pelajar Jepang di dunia, dan 58.4% dari total jumlah pelajar di Asia Tenggara. Jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia adalah 709,479 orang. Sementara itu Indonesia menduduki peringkat pertama di dunia. Dari jumlah tersebut, sebagian besarnya merupakan siswa sekolah menengah atas yang mengambil bahasa Jepang sebagai pelajaran bahasa asing.

Namun, tidak semua sekolah menjadikan bahasa Jepang menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh setiap siswa. Salah satu sekolah yang memiliki mata pelajaran bahasa Jepang yaitu di SMA Kartika XIX-1.

Mata pelajaran bahasa Jepang termasuk ke dalam lintas minat. Dengan demikian, siswa bebas mengikuti pembelajaran bahasa Jepang atau tidak. Hal ini sesuai dengan banyaknya minat siswa dalam bahasa Jepang.

Pada tingkat sekolah menengah atas, materi yang diajarkan adalah huruf Jepang seperti *Hiraga*, *Katakana*, dan *Kanji* dasar, serta kosakata dan bahasa Jepang yang sederhana. Namun, dari ketiga huruf tersebut, *hiragana* dan *katakana* merupakan materi dasar yang harus dipelajari siswa saat mempelajari bahasa Jepang.

Menurut Hossain dan Uddin (2009) dalam pembelajar bahasa Jepang pada tingkat pemula, pengelompokkan huruf dasar merupakan tantangan utama yang harus dilalui untuk membantu pembelajar dalam memahami bahasa Jepang. Namun karena bahasa Jepang memiliki keunikan karakteristik huruf tersendiri, hal tersebut membuat beberapa siswa mengalami kesulitan dalam membaca, menghafal, dan memahami huruf-huruf bahasa Jepang.

Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran di sekolah masih dilakukan dengan metode konvensional yang hanya terapkan pada buku atau teks, ceramah serta menghafal. Cara ini kurang bervariasi dan efektif, hal ini juga yang menjadi salah satu faktor siswa sulit memahami materi. Maka salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan juga efektif saat mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Kartika XIX-1 dengan cara memanfaatkan teknologi.

Menurut Lirih Ekaningsih Sugandi, S.Pd selaku guru mata pelajaran bahasa Jepang SMA Kartika XIX-1, sangat media alternatif pembelajaran

dengan memanfaatkan teknologi agar siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi sesuai dengan cara belajar siswa masing-masing. Terlebih lagi agar siswa belajar efektif serta efisien, baik didalam kelas maupun diluar kelas. Hal ini juga didukung dengan semakin banyaknya siswa yang telah mempunyai serta sudah menggunakan perangkat elektronik. Warsita (2008) mengetakan bahwa teknologi pembelajaran berusaha untuk merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan aneka sumber belajar sehingga dapat memudahkan atau memfasilitasi seseorang dalam hal belajar.

Muhson (2010) berpendapat bahwa media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Sebelumnya cukup banyak yang membuat media alternatif pembelajaran diantaranya, Rahayu (2015) media alternatif bahasa Jepang untuk kelas X SMA, Rizki Pranata (2018) membuat media alternatif media yasachi Sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar, Ahmad Sanusi (2019) Aplikasi Kikimashou Sebagai Media Pembelajaran Choukai. Hasil dari penelitian terdahulu mendapatkan respon yang positif dari pengajar bahasa Jepang di sekolah menengah atas karna media tersebut dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang yang bertujuan untuk lebi menarik minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jepang. Serta para pengajar juga mempunyai keinginan menggunakan media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk kedepannya.

Penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di SMA Kartika XIX-1 berupa media alternatif pembelajaran bahasa

Jepang. Penulis bermaksud membuat media alternatif pembelajaran sesuai dengan materi mata pembelajaran bahasa Jepang yang ada di SMA Kartika XIX-1. Media ini terdiri dari *hiragana*, *katakana* dan juga soal latihan berupa pilihan ganda.

Media pembelajaran yang akan penulis buat diberi nama *katagana*. Yang merupakan singkatan dari kata dan gana yang berarti *katagana* dan *hiragana*. Dalam proses pembuatan media *katagana* ini, penulis menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6*. Materi yang ada pada media *katagana* berasal dari buku pelajaran bahasa Jepang Sakura Vol 2 bab 21 sampai bab 25, materi dipilih karna permintaan guru bahasa Jepang SMA Kartika XIX-1 Bandung. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“*Katagana*” Sebagai Media Alternatif Pembelajaran *Hiragana* dan *Katakana* Pada Siswa SMA KARTIKA XIX-1.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan media *katagana* sebagai media alternatif pembelajaran *hiragana* dan *katakana* pada siswa SMA Kartika XIX-1 ?
2. Bagaimana tanggapan responden terhadap aplikasi *katagana* sebagai media alternatif pembelajaran *hiragana* dan *katakana* pada siswa SMA Kartika XIX-1 ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup masalah yang akan diteliti untuk membatasi materi yang akan digunakan, penulis hanya menggunakan materi yang ada pada buku *Sakura Vol 2 BAB 21 - BAB 25* menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Seperti yang dituliskan pada rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembuatan media alternatif *katagana*?
2. Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap media alternatif *katagana*?

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

#### **1. Bagi Penulis**

Menambah wawasan serta pengetahuan dalam pembuatan membuat media alternatif pembelajaran hiragana dan katakana pada siswa SMA Kartika XIX-1 dan dapat membagi pengetahuan pembelajaran bahasa Jepang juga ilmu komputer yang telah dipelajari selama berkuliah di Universitas Komputer Indonesia.

#### **2. Bagi Pembaca**

- a. sebagai referensi materi dan sarana bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Jepang pada SMA Kartika XIX-1 Bandung.

- b. sebagai media pembelajaran yang digunakan secara mandiri dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada peserta didik.

## 1.6 Sistem Penelitian

Dalam Penyusunan skripsi yang penulis buat, penulis akan menggunakan sistematika penulisan seperti berikut ini dari penelitian adalah sebagai berikut:

### **BAB I** : Pendahuluan.

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

### **BAB II** : Tinjauan Pustaka.

Dalam bab ini terdapat mengenai teori-teori yang dikutip berdasarkan sumber-sumber yang digunakan untuk menganalisis permasalahan pada penelitian yang dilakukan oleh penulis.

### **BAB III** : Metode Penelitian.

Bab ini memaparkan metode penelitian dan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini.

### **BAB IV** : Pembahasan.

Dalam bab ini membahas tahap-tahap pembuatan media *Katagana* dan juga hasil responden terhadap media *Katagana*.

### **BAB V** : Kesimpulan dan saran

Pada bagian penutup akan dipaparkan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang diperoleh.