# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu bahasa asing yang banyak diminati saat ini di seluruh dunia adalah bahasa Jepang. Di Indonesia pun banyak orang yang belajar bahasa Jepang, akan tetapi pembelajaran bahasa Jepang ini adalah sebuah proses yang kompleks dengan berbagai fenomena yang rumit. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran bahasa asing. Sedangkan untuk belajar secara efektif dan efisien perlu memanfaatkan beraneka sumber belajar (Warsita, 2008: 57).

Dari uraian di atas, bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran bahasa asing adalah dengan memanfaatkan sumber belajar seperti teknologi dalam pembelajaran contohnya media pembelajaran yang berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi sebagai alat penyalur pesan. Media tersebut selain dapat digunakan oleh guru, harus dapat digunakan oleh siswa. Sehingga dalam kondisi tertentu media tersebut dapat mewakili kehadiran guru. Warsita (2008:57) mengemukakan bahwa teknologi pembelajaran berupaya untuk merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan aneka sumber belajar sehingga dapat memudahkan atau memfasilitasi seseorang untuk belajar.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, huruf yang digunakan adalah huruf bahasa Jepang, yaitu *kanji, hiragana, katakana, dan romaji.* Sehingga pembelajar bahasa Jepang harus mampu menguasai huruf-huruf tersebut. Oleh karena itu

*katakana* merupakan salah satu huruf yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa Jepang.

Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang tahap pertama yang harus dipelajari terlebih dahulu yaitu huruf *hiragana* dan *katakana*, tanpa mempelajari huruf tersebut proses pembelajaran tidak akan mendapatkan hasil yang optimal, karena banyak ketidak samaan antara huruf latin dan huruf Jepang dalam ikatan jiwa kebahasaan, sehingga dalam proses pembelajaran bahasa Jepang menguasai huruf *hiragana* dan *katakana* adalah mutlak.

Walaupun huruf *katakana* tidak sesulit huruf *kanji*, bagi saya belajar huruf *katakana* mengalami kesulitan untuk menghafal dan mempelajari huruf *katakana* dari segi cara penulisan dan cara bacanya. Untuk mengatasi kesulitan tersebut, berbagai penelitian telah dilaksanakan.

Keterampilan membaca dan menulis huruf *katakana* merupakan keterampilan yang harus diajarkan kepada siswa. Kedua keterampilan ini sangat penting karena siswa harus menguasai materi selanjutnya. Karena jumlah waktu yang tersedia untuk mengajarkan kedua keterampilan ini terbatas, seorang guru harus mencari metode maupun media yang dapat membantu siswa dalam menguasai kedua keterampilan tersebut.

Terdapat banyak sekali jenis media yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Jika seorang guru dapat memilih media yang tepat dalam proses mengajar, maka media tersebut akan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa

dan bagi siswa media tersebut akan mempermudah siswa menguasai materi pengajaran.

Cukup banyak mahasiswa program studi sastra Jepang UNIKOM yang merancang media interaktif diantaranya Ryan Hidajatnika (2008) yang membuat media interaktif pembelajaran huruf hiragana, Riska Sri Rahmawati (2009) membuat media interaktif pembelajaran kosakata untuk sekola kejuruan, Cucu Widanengsih (2009) membuat media interaktif onomatopedia, Maya Eka Martina yang membuat media interaktif tentang idiom bahasa Jepang. Menurut penulis media diatas dibandingkan dengan media yang peneliti buat masi sederhana. Hal ini bisa dilihat dari segi tampilan media dan cara pengoperasian media tersebut.

Penulis akan membuat media interaktif tentang penggunaan media interaktif dalam pembelajaran huruf *katakana* dengan tampilan yang berbeda dari media interaktif yang sebelumnya. Penulis akan membuat media interaktif dengan tampilan yang baru dan memudahkan peserta didik untuk mengoperasikan media ini.

Selain itu dikarenakan pembelajaran dan penggunaan huruf *katakana* ini cukup sulit dibandingkan dengan huruf *hiragana,* sehingga penulis menggunakan media pembelajaran huruf *katakana* yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang, dan dapat mengatasi kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran huruf.

Melalui penggunaan media interaktif ini sebagai media pengajaran diharapkan dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih atraktif dan menarik, selain itu media ini diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Oleh karena itu berdasarkan pemikiran di atas maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul **Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Huruf Katakana** pada siswa SMKN 1 Palasah kelas XI UPW.

## 1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini adalah :

a. Bagaimana perancangan pembelajaran *katakana* dengan media interaktif ?

b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran *katakana* dengan media interaktif ?

c. Bagaimana hasil evaluasi pembelajaran *katakana* dengan media interaktif ?

Untuk menghindari kekaburan makna yang terlalu jauh maka penulis membatasi penelitian ini dengan hanya menitik beratkan pada penyajian media pembelajaran huruf *katakana*, agar tidak terjadi salah penafsiran maka penelitian ini tidak akan meneliti perbandingan keefektifan metode *interaktif* dengan metode lain dalam pembelajaran huruf *katakana* di SMK Negeri Palasah kelas XI UPW, dan penelitian ini akan meneliti proses kegiatan belajar mengajar huruf *katakana* melalui media interaktif.

Pada penelitian ini penulis hanya merancang media ini dari cara penulisan huruf *katakana* berdasarkan cara tarikan dalam penulisannya dan latihan-latihan yang menarik yang dirancang dengan menggunakan program *makromedia flash*

## 1.3 Tujuan dan Manfaat

Dalam penelitian ini penulis bertujuan untuk mengetahui :

a. Untuk mengetahui perancangan pembelajaran huruf *katakana* dengan media interaktif.

b. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran huruf *katakana* dengan *media interaktif.*

c. Untuk mengetahui hasil evaluasi pengajaran huruf *katakana* dengan *media interaktif*

Setelah penelitian ini dilakukan, penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat antara lain :

1. Bagi penulis :
    a. Dapat mempraktekkan pengetahuan tentang bahasa Jepang dan komputer yang telah dipelajari selama kuliah.
    b. Untuk mengasah kemempuan penulis dalam bahasa Jepang dan ilmu computer, selain itu bias memadukan antara pembelajaran bahasa Jepang dengan ilmu komputer.
    *c.* Menambah wawasan terhadap bahasa Jepang khususnya tentang huruf *katakana* dan *macromedia flash.*
2. Bagi pembaca
    a. Sebagai referensi yang dapat digunakan pada penelitian selanjutnya.
    b. Untuk pengajar penelitian ini bisa dijadikan sebagai media pengajaran huruf *katakana terhadap siswa.*

## 1.4 Definisi Operasional

Beberapa definisi yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

**a. Pembelajaran**

Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada peserta didik. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada para peserta didiknya (Sadiman, dkk, 1986: 7).

**b. Media**

Media adalah alat penunjang dalam kegiatan belajar mengajar. Media juga berfungsi sebagai perantara, atau pengantar. namun penegertian media dalam proses pemebelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menagkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verba

**c. Multimedia Interaktif**

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yangdapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguana dapat memilih apa yang dikehendki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

**d. Katakana**

Huruf *Katakana* adalah huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus (*choukusenteki*). Walaupun huruf *katakana* sama dengan huruf *hiragana* keduanya termasuk golongan huruf kana, namun fungsi katakana tidak sama dengan hiragana. Selain itu katakana merupakan suatu cara penulisan bahasa Jepang dan mewakili sebutan suku kata.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman dalam pokok panulisan masalah dalam penelitian ini, maka disusun penulisan sebagai berikut :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini, membahas mengenai latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan penelitian.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini, membahas mengenai teori-teori yang berkenaan dengan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran huruf *katakana*.

**BAB III : METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini diuraikan mengenai metode penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

**BAB IV : ANALISIS DATA**

Dalam bab ini dibahas mengenai perancangan, pelaksanaan, dan hasil evaluasi penggunaan media interaktif dalam pembelajaran huruf *katakana*.

**BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini membahas mengenai kesimpulan dari semua hasil penelitian yang diperoleh, serta saran-saran yang dianggap perlu.