

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern dan juga revolusi industri 4.0, tidak bisa dihindari bahwa dunia pendidikan kian bersinergi dengan ilmu teknologi dalam aktivitas pembelajaran sehingga memengaruhi proses pembelajaran masa kini. Dengan adanya internet dan alat komunikasi canggih, penyebaran informasi pun menjadi lebih cepat. Pada tahun 2018 APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) mengadakan survei dan hasilnya pengguna internet paling tinggi ada pada umur 15-19 tahun dengan presentasi 91%. Sehingga dapat dikatakan bahwa hampir setiap remaja dalam rentang umur tersebut saat ini memiliki *gadget* dengan fasilitas internet guna menunjang aktivitas sehari-hari, termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan pembelajaran Kurikulum 2013 seperti yang tertuang dalam Permendikbud No. 70 Tahun 2013 yang diikuti dengan penyempurnaan pola pikir atau *mindset*. Poin enam disebutkan bahwa pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia. Perubahan kurikulum ini terjadi setelah banyak harapan untuk memodifikasi atmosfer pembelajaran yang menyebabkan siswa menjadi pasif, bosan dan resisten saat pembelajaran di kelas.

Namun pada akhir 2019 muncul wabah di Wuhan, China yang dikenal dengan COVID-19. Dengan hadirnya pandemi COVID-19 di Indonesia, semua sektor kehidupan merasakan dampaknya. Salah satunya adalah sektor pendidikan. Menurut data dari Pemerintah Indonesia melalui Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19, pada tanggal 11 Juli 2020 terdapat penambahan kasus

sehingga totalnya menjadi 74.018 orang dengan kasus positif COVID-19. Maka dari itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Belajar Dari Rumah. Tujuannya adalah agar peserta didik mendapatkan hak untuk layanan pendidikan, juga mencegah penyebaran dan penularan COVID-19 di dalam sistem pendidikan. Hal ini berbanding lurus dengan pendapat Stein (2020:1) yang menyebutkan bahwa melakukan *social distancing* ini diperlukan untuk melindungi semua orang, terutama kelompok yang rentan guna menekan penyebaran COVID-19. Hal ini akan mengurangi resiko munculnya keramaian di sekolah, seperti yang akan terjadi jika pembelajaran tatap muka dilanjutkan. Pendidikan pun perlu menyesuaikan alur pembelajaran dengan cara menggunakan media belajar secara *online*.

Media pembelajaran menjadi salah satu inovasi dalam pembelajaran. Indriana (2011:15) menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena dalam media pembelajaran terdapat proses yang menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik. Oleh karena itu sudah menjadi tugas pendidik agar terus berinovasi dalam memanfaatkan teknologi sehingga dapat menciptakan suasana belajar dengan atmosfer yang menyenangkan namun tetap dekat dengan aktivitas siswa sehari-hari.

Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah media kuis *online* quizizz. Menurut Ariyanti (2019:66) quizizz merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Media quizizz memungkinkan peserta didik untuk latihan dari perangkat elektronik

mereka. Setiawan, dkk (2019:19) mengatakan bahwa quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, *meme* dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Keunggulan lain dari quizizz adalah sebagian besar fitur dalam aplikasi ini dapat diakses secara gratis.

Dalam *website* resminya, quizizz mendukung penuh adanya pembelajaran jarak jauh yang terjadi akibat COVID-19. Media quizizz mempunyai keunggulan salah satunya adalah memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran jarak jauh. Sehingga, pada Agustus 2020 mulai ditambahkan fitur baru yaitu *lesson* yang berguna agar guru dapat menambahkan materi ke dalam quizizz. Di dalam fitur ini terdapat *Interactive Questions* seperti isian dan pilihan ganda yang memungkinkan guru membuat latihan soal di dalam materi yang akan disampaikan. Kemudian quizizz juga menarik karena dapat mengemas pembelajaran dalam bentuk kuis sehingga dapat mengurangi kebosanan saat belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Zainuddin (2019:17) yang menyatakan “.....*Students perceived Quizizz as having a positive impact on all types of learning engagement and motivation in class, and they felt that Quizizz enhanced learning performance through friendly competition*”. Quizizz membantu guru menciptakan suasana yang menyenangkan dan meningkatkan konsentrasi siswa saat menyelesaikan soal.

Dalam penelitian quizizz yang dilakukan oleh Wibawa, dkk (2019:252) diketahui bahwa penerapan quizizz berbasis *smartphone* efektif dalam pembelajaran yang diterapkan untuk mahasiswa di Universitas PGRI Madiun. Quizizz dapat menjadi alternatif yang digunakan sebagai media pembelajaran yang tersedia di *Android*, *App Store* dan dapat diakses dari *website* melalui *browser* di

komputer. Selain itu dalam penelitian tersebut, quizizz dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar karena menggantikan cara kuis lama yang menggunakan pena dan kertas, dengan menggunakan kuis *online* yang dirancang oleh guru. Siswa lebih fokus, tertarik dan serius saat pembelajaran. Selanjutnya, fitur yang ada di dalam quizizz dapat memudahkan guru dalam memberi penilaian dan hasilnya dapat diunduh dalam format excel dan jika diperlukan, nilai tersebut dapat dikirimkan ke *e-mail* setiap siswa.

Selain itu, quizizz berguna dalam melatih kemampuan membaca. Seperti dalam penelitian Nanda (2018:59) yang menyatakan, “...*The use of Quizizz application in improving students' reading comprehension skill in pre-experimental class improve students' independent level and frustrational level reading ability.*” Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa quizizz dapat meningkatkan kemampuan membaca bahasa Inggris dalam pembelajarannya.

Dari keempat komponen dalam menguasai bahasa yaitu membaca, menyimak, menulis dan berbicara, membaca adalah salah satu kemampuan bahasa yang penting dan perlu dipelajari oleh pembelajar bahasa. Membaca dalam bahasa asing bukan hal yang mudah karena selain membaca, pembelajar juga dituntut untuk memahami isi bacaan agar dapat mengerti informasi yang ada di dalamnya. Tarigan (2008:7) berpendapat bahwa membaca adalah proses yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media lisan atau tulisan. Sehingga pembaca dapat memahami arti yang terkandung di dalam sebuah wacana dengan jelas.

Pada pembelajaran bahasa Jepang tingkat SMA/MA/SMK yang sesuai dengan kurikulum 2013, siswa tidak dituntut untuk bisa membaca sebuah bacaan saja, akan tetapi juga bisa menginterpretasikan makna yang terkandung dalam sebuah bacaan sederhana dengan baik. Salah satu sekolah menengah kejuruan yang memiliki pelajaran bahasa Jepang ialah SMK Tridaya Jakarta, yang terdiri dari jurusan OTKP (Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran) dan AKL (Akuntansi dan Keuangan Lembaga).

Berdasarkan data, nilai XII AKL lebih rendah dibandingkan XII OTKP karena 60% nilai siswanya masih kurang dari 75 sebagai nilai KKM mata pelajaran bahasa Jepang. Selain itu terdapat hasil survei campuran (terbuka dan tertutup) kepada kelas XII AKL. Survei diisi oleh 32 siswa dengan 4 pilihan jawaban yaitu bisa, sedikit bisa, cukup bisa dan tidak bisa. Siswa yang tidak bisa membaca hiragana dan katakana hanya 1 orang dengan presentase 3.1%, kemudian siswa yang memilih jawaban sedikit bisa yaitu 13 orang dengan presentase 40.6%. Selanjutnya yang memilih jawaban cukup bisa dan bisa membaca huruf hiragana dan katakana masing-masing 9 orang dengan presentase 28.1%. Lalu terdapat pertanyaan mengenai apakah membaca bacaan bahasa Jepang itu sulit, hasilnya 21 siswa dengan presentase 65.6% memilih jawaban cukup sulit. Hal ini menunjukkan, sebagian besar siswa merasa membaca dan mengerti isi wacana bahasa Jepang cukup sulit meskipun mereka dapat membaca hiragana dan katakana. Kemudian, faktor utama yang membuat mereka sulit membaca kalimat bahasa Jepang adalah kurang memahami arti kosakata dan jarang berlatih. Selanjutnya, terdapat pertanyaan mengenai apakah siswa pernah atau tidak mendengar aplikasi quizz sebelumnya, dengan 2 pilihan jawaban yaitu ya dan tidak. Jawabannya ialah kelas

XII AKL yang menjawab tidak berjumlah 17 orang dengan presentase sebanyak 54.8%, sedangkan yang menjawab ya berjumlah 14 orang dengan presentase sebanyak 45.2%. Kemudian, dengan survei terbuka, ketika ditanya pendapat jika media *online* quizizz dijadikan alat bantu dalam pembelajaran, sebagian besar siswa yang mengetahui quizizz menjawab menarik dan mungkin sangat membantu siswa dalam mempermudah dan memahami pelajaran bahasa Jepang.

Hal ini juga selaras dengan hasil wawancara dengan guru bahasa Jepang SMK Tridaya Jakarta. Yakni berdasarkan pemaparan guru bahasa Jepang dalam wawancara, bahasa Jepang bukan mata pelajaran utama yang memiliki pengaruh dalam ujian kelulusan, sehingga banyak siswa yang cenderung memandang sebelah mata dan menganggapnya tidak penting. Maka dari itu siswa cenderung kurang bersemangat saat pembelajaran bahasa Jepang. Padahal menurut guru siswa sudah cukup bisa membaca huruf hiragana dan katakana, namun kurang mampu untuk membaca kalimat dan memahami isi wacana sederhana bahasa Jepang. Seperti membaca teks (wacana) sederhana juga tidak dilakukan setiap pertemuan. Dalam pembelajaran bahasa Jepang selama ini, media yang pernah digunakan memberikan pengaruh sesuai dengan materi yang disampaikan. Contohnya seperti menggunakan media *e-flash card*. *E-flash card* adalah media yang biasa digunakan di SMK Tridaya Jakarta dengan menggunakan bantuan laptop atau komputer sekolah. Saran dari guru adalah akan lebih baik jika siswa banyak latihan membaca kosa kata dan bacaan singkat sehingga siswa terbiasa memahami kalimat dan bacaan sederhana dalam bahasa Jepang. Selanjutnya ialah lebih kreatif dalam menggunakan media, sehingga perlu lebih banyak waktu dan tenaga untuk mempersiapkan media yang bagus guna meningkatkan kemauan belajar siswa.

Peneliti memilih SMK Tridaya Jakarta kelas XII AKL, karena sebagian besar siswa dapat membaca huruf hiragana dan katakana namun kurang mampu untuk membaca kalimat atau memahami isi wacana sederhana bahasa Jepang. Padahal SMK Tridaya Jakarta adalah salah satu sekolah yang mewajibkan siswanya untuk dapat membaca kalimat dan teks sederhana dalam bahasa Jepang sesuai dengan kurikulum 2013.

Dengan berbagai permasalahan yang terjadi di lapangan, media quizizz diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca bahasa Jepang dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Jepang siswa kelas XII SMK Tridaya Jakarta yang berbasis teknologi, sesuai dengan kurikulum 2013 dan revolusi industri 4.0.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lemahnya kemampuan siswa SMK Tridaya Jakarta kelas XII AKL dalam membaca pemahaman bahasa Jepang dikarenakan kurang berlatih membaca kalimat dan bacaan bahasa Jepang.
2. Dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi, kurikulum 2013 dan revolusi industri 4.0.
3. Dibutuhkan media pembelajaran jarak jauh yang sesuai dengan kondisi wabah COVID-19.

4. Tidak banyak cara pembelajaran yang menarik sehingga membuat siswa kehilangan semangat belajar serta sukar untuk memahami pelajaran membaca dalam bahasa Jepang.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kesalahpahaman maksud dan tujuan, maka diperlukan pembatasan masalah agar penulis tetap fokus dan hasil penelitian sesuai dengan judul penelitian. Penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas tentang penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap peningkatan kemampuan membaca bahasa Jepang pada siswa kelas XII AKL SMK Tridaya Jakarta.
2. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran quizizz.
3. Penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui kesan setelah menggunakan media quizizz dalam pembelajaran bahasa Jepang.
4. Bahan bacaan yang digunakan di dalam penelitian ini berupa percakapan dialog dan wacana/teks sederhana yang disesuaikan dengan silabus bahasa Jepang kelas XII SMK Tridaya Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran membaca Bahasa Jepang menggunakan media pembelajaran quizizz di kelas XII AKL SMK Tridaya Jakarta?

2. Bagaimana kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan media quizizz dalam pembelajaran bahasa Jepang?
3. Bagaimana respon siswa kelas XII AKL SMK Tridaya Jakarta terhadap penerapan media pembelajaran quizizz dalam meningkatkan kemampuan membaca bahasa Jepang?

E. Kegunaan Penelitian

Di tengah wabah COVID-19 dan maraknya penggunaan teknologi dalam pembelajaran, quizizz dapat menjadi salah satu media alternatif yang baik untuk diterapkan. Kegunaan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh media pembelajaran quizizz dalam meningkatkan kemampuan membaca bahasa Jepang bagi siswa kelas XII AKL SMK Tridaya Jakarta. Media ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Bagi guru atau institusi, media ini dapat menjadi inovasi baru untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang agar pembelajaran tidak membosankan. Terdapat banyak fitur menarik yang mendukung pembelajaran jarak jauh dengan quizizz secara gratis. Media ini juga memudahkan guru dalam membuat evaluasi nilai siswa berdasarkan kuis yang telah dilakukan. Selain itu, kegunaan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana sebelum dan sesudah penggunaan media quizizz serta dapat mengetahui respon yang diberikan setelah menggunakan media kuis *online* quizizz.