

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan sebuah alat untuk menyampaikan suatu hal dari manusia kepada manusia lainnya. Melalui penguasaan bahasa yang baik, kita dapat berkomunikasi dan menyesuaikan diri di lingkungan masyarakat dengan baik. Dalam mempelajari bahasa, sangatlah penting untuk kita memahami pola-pola bahasa yang digunakan dalam bahasa tersebut.

Begitu pula bahasa Jepang. Bahasa Jepang memiliki banyak sekali perbedaan dengan bahasa Indonesia yang kita pakai sehari-hari, dari mulai huruf, kosa kata, tindak tutur sampai pada pola kalimat yang digunakan. Jika dalam pembentukan pola kalimat dalam bahasa Indonesia menggunakan susunan SPOK (Subjek, Predikat, Objek, Keterangan), dalam bahasa Jepang kalimat disusun dengan susunan SKOP (Subjek, Keterangan, Objek, Predikat). Kemudian dalam bahasa Jepang juga terdapat perbedaan pola kalimat dalam hal pembentukan kata kerja yang bergantung dengan waktu, ada kalimat lampau, kalimat yang menyatakan sesuatu yang sedang berlangsung, dan lain-lain, sementara di dalam bahasa Indonesia hanya ditambahkan keterangan waktunya saja tanpa mengubah bentuk kata kerja (predikat). Maka tidak mengherankan jika bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa tersulit di dunia.

Dalam berkomunikasi, pemahaman terhadap bagaimana suatu kalimat tersusun sangatlah penting. Begitu pula dengan bahasa Jepang, yang memiliki ragam pola kalimat yang sangat banyak untuk penggunaan pada situasi yang

berbeda-beda. Lemahnya pemahaman terhadap pola kalimat bahasa Jepang, menyebabkan kurang percaya dirinya seseorang dalam berinteraksi secara lisan menggunakan bahasa Jepang. Hal ini diperkuat oleh data yang didapat dari penyebaran kuesioner yang penulis sebar pada bulan Maret 2017 kepada 76 mahasiswa tingkat 1 dan 2 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yang menyatakan bahwa 88,2% mahasiswa setuju atas kurangnya percaya diri dalam berinteraksi secara lisan dengan bahasa Jepang disebabkan karena kurangnya pemahaman pola kalimat bahasa Jepang yang dipelajari dalam mata kuliah *Bunpou*. Karena bunpou menurut seorang ahli linguistik Jepang, Ken Machida dalam 小玉 dan 木田(2010:2) adalah 文字通り「文」についての「法」、つまり正しい文を作るための決まりのことです. Oleh karena itu, penting untuk memahami fungsi dan tata cara pembentukan kalimat yang digunakan.

Edward Lee Thorndike dalam teorinya yang dikenal dengan “*law of exercise*” menyatakan bahwa belajar ialah pembentukan hubungan antara stimulus dan respon, dan pengulangan terhadap pengalaman-pengalaman itu memperbesar timbulnya respon yang benar. Sedangkan menurut psikologi *conditioning*, belajar adalah membentuk suatu kebiasaan dan stimulus yang dapat berupa stimulus sebenarnya maupun stimulus penyerta (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:46).

Media pembelajaran menurut Sanaky (2011:14) merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Menurut Gagne dalam Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah segala hal meliputi alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.

Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*) dalam menyampaikan pesan sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Hamalik menambahkan dalam Arsyad (2011:15) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar yang membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi kunci penting tercapainya tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran sendiri berkembang dari waktu ke waktu seiring dengan perkembangan teknologi. Terlebih dengan hadirnya internet, kini media pembelajaran menjadi semakin variatif dengan kelebihan yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Artinya peserta didik dapat mengakses pembelajaran dari mana dan kapan saja, atau dalam dunia pendidikan disebut dengan *e-learning*.

Darin E. Hartley dalam Wahono (2003:2) mengemukakan bahwa "*e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke peserta didik dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain." Dalam kutipan lain, Badrul Khan (2010:42) mengemukakan bahwa "*e-learning can be viewed as an innovative approach for delivering well design, learner-centered, interactive, and facilitated learning environment to anyone, anyplace, anytime*".

Dewasa ini telah banyak fasilitas *e-learning* yang tersebar di jagat maya. Semakin majunya teknologi mendorong berkembangnya fasilitas-fasilitas belajar

baru yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk menambah pengetahuannya tanpa tatap muka dengan guru dengan memanfaatkan aplikasi ataupun internet. Salah satu fasilitas *e-learning* tersebut adalah Edmodo. Edmodo merupakan sebuah jejaring sosial yang diperuntukan untuk guru dan peserta didiknya agar dapat berinteraksi melalui dunia maya sehingga tercipta “ruang kelas digital” untuk mengakses materi-materi pembelajaran. Kelebihan dari Edmodo diantaranya yaitu:

1. dapat digunakan kapan saja dan dimana saja;
2. dapat memfasilitas kebutuhan interaksi antara guru dengan peserta didiknya di luar kelas;
3. mempunyai tampilan dan fitur layaknya jejaring sosial *Facebook* dengan tambahan fitur-fitur yang mendukung pembelajaran seperti *assignment, quiz, student progress* dll;
4. mendukung format file docx, pptx, xlsx, pdf, ataupun format file video sehingga dapat memudahkan berbagi data antara guru dengan peserta didik ataupun antar peserta didik;
5. didukung oleh aplikasi android yang dapat digunakan di *smartphone* sehingga pembelajaran tidak harus menggunakan komputer.

Berdasarkan data kuesioner yang menyatakan bahwa 82% mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta memiliki *laptop*, maka hal tersebut dapat menjadi sumber daya pendukung terlaksananya kegiatan belajar mengajar yang lebih memaksimalkan teknologi informasi khususnya internet di dalam program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta. Hal tersebut sejalan dengan visi Universitas Negeri Jakarta yang

sedang berkembang menuju tahap *World Class University* guna membentuk sumber daya manusia yang siap menghadapi persaingan global.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud untuk membuat sebuah penelitian yang berjudul “Efektivitas Media *E-Learning* Berbasis Edmodo Terhadap Mata Kuliah Bunpou I Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat identifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Materi pola kalimat yang bervariasi, dari segi bentuk, arti dan penggunaannya, yang tak jarang membuat mahasiswa sulit menguasainya.
2. Tidak percaya dirinya mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta dalam menggunakan Bahasa Jepang saat berinteraksi karena tidak memahami fungsi pola kalimatnya.
3. Kurangnya media yang dapat membantu mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta Bahasa Jepang UNJ dalam berlatih pola kalimat secara mandiri.
4. Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran Bahasa Jepang di program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta Bahasa Jepang UNJ masih minim.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, agar pembahasan lebih efektif dan lebih terarah maka masalah dibatasi pada efektivitas penggunaan media *e-learning* berbasis Edmodo terhadap mata kuliah Bunpou I.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media *e-learning* berbasis Edmodo terhadap hasil belajar mata kuliah Bunpou I pada program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta Bahasa Jepang UNJ?
2. Bagaimanakah perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol?
3. Bagaimana kesan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbasis Edmodo?

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Melalui penelitian ini diketahui efektif atau tidaknya media *e-learning* berbasis Edmodo terhadap mata kuliah Bunpou I. Media ini pun dapat menjadi opsi media pembelajaran yang dapat memudahkan guru untuk memberikan suatu informasi, memberikan latihan walaupun guru

dengan peserta didiknya tidak berada dalam waktu dan tempat yang sama. Selain itu, hasil dari penelitian ini juga dapat dijadikan sebuah acuan atau penguatan teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang relevan.

2. Kegunaan Praktis

a. Kegunaan bagi pengajar :

- 1) Dapat memberikan variasi media pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja dalam pembelajaran Bahasa Jepang.
- 2) Pengajar dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran Bahasa Jepang dengan memanfaatkan teknologi yang mengikuti perkembangan zaman.

b. Kegunaan bagi peserta didik :

- 1) Dapat meningkatkan frekuensi belajar peserta didik dalam mempelajari dan melatih pola kalimat bahasa Jepang dimana saja dan kapan saja.
- 2) Dapat menambah variasi media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mempelajari serta melatih pemahaman pola kalimat.