

BAB I

PENDAHULUAN

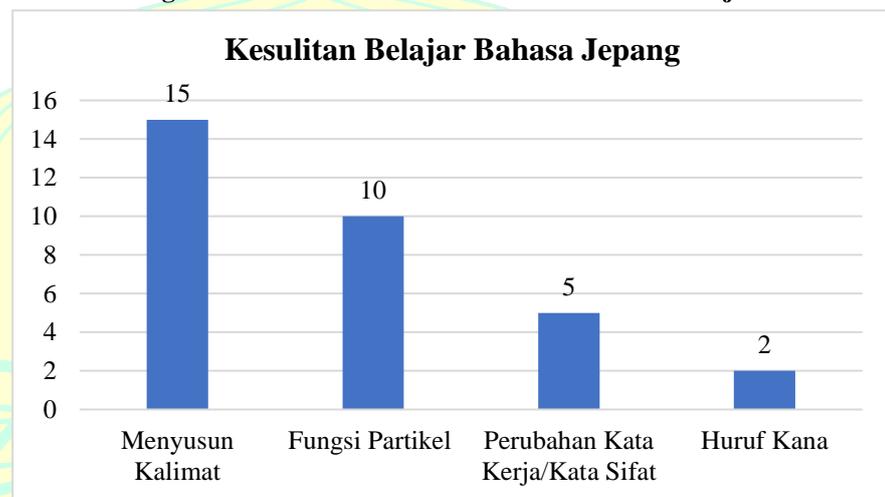
A. Latar Belakang

Kemampuan berbahasa asing merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk dimiliki seseorang di tengah ketatnya persaingan dunia kerja pada era globalisasi. Hal tersebut merupakan bekal awal bagi seseorang untuk meningkatkan kualitas diri agar mampu berkomunikasi dengan orang asing, memperbanyak relasi, dan menambah wawasan di tengah dunia kerja era globalisasi yang semakin maju dan berkembang mencakup hubungan lintas negara. Oleh sebab itu, dalam pendidikan di Indonesia terdapat mata pelajaran bahasa asing yang diajarkan pada tingkat menengah, salah satunya adalah bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh *Foreign Service Institute* di *U.S. Department of State* diketahui bahwa bahasa Jepang termasuk ke dalam “*Super-Hard Language*” dimana untuk mencapai level 3 atau menengah rata-rata memerlukan waktu 88 minggu atau 2200 jam belajar. Dalam artikel yang ditulis oleh Backhaus (2018) yang merupakan seorang profesor di Universitas Waseda mengatakan bahwa kesulitan belajar bahasa Jepang disebabkan karena adanya perbedaan struktur fundamental yang membentuk bahasa Jepang dengan bahasa ibu pembelajar. Hal ini selaras dengan pernyataan Renariah (2005) dalam artikel yang berjudul *Gramatika Bahasa Jepang* menyatakan bahwa bahasa Jepang memiliki pola kalimat yang berbeda dengan bahasa lain, khususnya jika dibandingkan

dengan bahasa Indonesia, sehingga hal inilah yang menjadi kesulitan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Dalam bahasa Indonesia pola kalimat yang berlaku yaitu Subjek + Predikat + Objek + Keterangan. Sedangkan dalam bahasa Jepang, pola kalimat yang berlaku yaitu Keterangan + Subjek + Objek + Predikat. Perbedaan pola kalimat itulah yang menjadi kesulitan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang.

Diagram 1.1 Hasil Kuesioner Analisis Kesulitan Belajar



Berdasarkan hasil angket terbuka peneliti kepada siswa Kelas XII-Bahasa SMA Negeri 110 Jakarta diperoleh hasil bahwa dari total 32 siswa terdapat 15 siswa yang mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat, 10 siswa kesulitan dalam memahami fungsi partikel, 5 siswa mengalami kesulitan dalam mengubah kata kerja dan kata sifat, serta 4 siswa kesulitan dalam mengingat huruf kana. Kesulitan di atas terjadi dikarenakan dalam bahasa Indonesia terdapat perbedaan struktur kalimat dan tidak ada partikel dalam struktur kalimatnya. Dalam bahasa Indonesia, struktur kalimat berpola SPOK (Subjek, Predikat, Objek, Keterangan). Sedangkan dalam bahasa Jepang, struktur kalimatnya berpola KSOP (keterangan, Subjek, Objek,

Predikat). Perbedaan pola kalimat tersebut dapat menimbulkan suatu kebingungan dalam menyusun kalimat, terlebih adanya penggunaan partikel yang semakin membuat siswa mengalami kebingungan dalam mempelajari bahasa Jepang. Terlebih dengan adanya perubahan bentuk kata kerja atau kata sifat yang harus disesuaikan dengan keadaan dan waktu juga menyulitkan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang, khususnya dalam menyusun sebuah kalimat.

Hal serupa juga disampaikan oleh guru mata pelajaran bahasa Jepang bahwa banyak pertanyaan tentang penggunaan partikel dan siswa mengalami kesulitan dalam mengingat pola kalimat. Kesulitan ini berpengaruh pada kemampuan berbahasa siswa, khususnya menulis dan berbicara. Inilah yang menjadi penyebab hasil belajar siswa tidak kunjung membaik, selalu merasa bosan di kelas, timbul perasaan tidak nyaman, dan takut ketika pembelajaran berlangsung, terutama ketika siswa diminta maju ke depan kelas untuk mempresentasikan sesuatu dan menuliskan sebuah contoh kalimat. Masalah terkait dengan minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang semakin memburuk ketika semua pembelajaran harus berbasis daring akibat adanya pandemi. Siswa semakin malas belajar, tidak menyalakan kamera saat pembelajaran berlangsung, tidak fokus, dan tidak aktif dalam proses belajar daring. Apabila permasalahan ini tidak segera ditangani, maka akan terus terjadi penurunan hasil belajar bahasa Jepang pada siswa Kelas XII-Bahasa SMA Negeri 110 Jakarta.

Dalam kegiatan belajar mengajar, minat siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Semakin tinggi minat belajar siswa, maka hasil belajar

akan semakin meningkat. Sebaliknya, semakin rendah minat belajar siswa, maka hasil belajar siswa akan semakin menurun. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang yang memiliki pengaruh yang besar terhadap kegiatan seseorang, sebab dengan minat siswa akan melakukan sesuatu yang diinginkannya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Minat merupakan bentuk sikap ketertarikan atau sepenuhnya terlibat dalam suatu kegiatan karena menyadari pentingnya atau bernilainya kegiatan tersebut (Soemanto, 1998, hal. 8). Oleh sebab itu, dalam melakukan perencanaan kegiatan pembelajaran di kelas salah satu yang harus diperhatikan oleh seorang guru adalah mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat menjadikan siswa tertarik mempelajari materi yang akan disampaikan, sehingga komunikasi antara guru dan siswa dapat terbangun dalam kegiatan pembelajaran. Apabila siswa tidak tertarik dan kurang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, maka kelas menjadi tidak interaktif dan tujuan pembelajaran tidak tercapai dimana hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut.

Tidak hanya itu, siswa Kelas XII-Bahasa SMA Negeri 110 Jakarta hanya menggunakan buku teks *Sakura 3* dan *Nihongo Kirakira 3* serta tidak diwajibkan untuk setiap siswa membeli buku teks, sehingga di kelas tidak ada yang memiliki buku teks dan hanya mengandalkan penjelasan dari guru. Pada pembelajaran berbasis daring, guru hanya menyajikan materi dalam *power point*. Dari hasil kuisisioner daring yang diberikan kepada siswa diperoleh jawaban sebagai berikut.

Siswa membutuhkan adanya media pembelajaran lain yang mendukung dan lebih menarik agar siswa dapat lebih fokus, tertarik, dan aktif dalam pembelajaran berbasis daring. Hal tersebut yang menjadi salah satu kendala dalam kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 110 Jakarta, dimana siswa tidak memiliki media belajar yang cukup, sehingga pembelajaran di kelas terkesan monoton dan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik serta siswa mengalami kesulitan dalam mengulang atau mempelajari kembali materi yang telah dipelajari akibat dari kurangnya media belajar dan mengandalkan penjelasan guru. Inilah yang menjadi alasan bagi peneliti untuk membuat suatu inovasi media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu membuat media pembelajaran yang mengacu pada buku teks yang berlaku namun siswa mampu mengaksesnya kapan pun dan dimana pun dalam bentuk yang berbeda dari buku teks secara gratis serta media yang dibuat disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Salah satu karakteristik siswa yang peneliti cermati dalam penelitian ini adalah kecenderungan penggunaan gawai oleh siswa Kelas XII-Bahasa SMA Negeri 110 Jakarta. Berdasarkan hasil angket, dapat disimpulkan bahwa dari seluruh jumlah siswa Kelas XII-Bahasa SMA Negeri 110 Jakarta yang berjumlah 34 siswa, seluruh siswa merupakan pengguna aktif gawai dan selalu membawa gawai ke sekolah. Hal tersebut juga didukung dengan kondisi pandemi saat ini yang mengharuskan seluruh pembelajaran dilakukan secara daring. Inilah yang digunakan peneliti sebagai dasar bahwa inovasi dalam dunia pendidikan hendaknya dilaksanakan sejalan dengan perkembangan teknologi, terlebih dalam kondisi seperti saat ini yang

mengharuskan segalanya untuk berbasis teknologi.

Perkembangan teknologi menjadi suatu hal yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia. Salah satu bagian dari kehidupan yang terkena dampak dari pesatnya perkembangan teknologi adalah pendidikan. Dalam bidang pendidikan, peran guru sebagai pendidik yang bertugas untuk mendidik siswa menjadi manusia yang selalu mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan akar budaya merupakan suatu hal yang sangat penting dalam menentukan perjalanan generasi bangsa ini. Sebagai seorang pendidik, guru dituntut menjadi pendidik yang dapat menjembatani kepentingan-kepentingan itu melalui usaha-usaha nyata yang dapat diterapkan dalam mendidik siswanya.

“Guru dapat memanfaatkan teknologi yang merupakan globalisator yang luar biasa yaitu salah satu instrumen vital untuk memicu menyusutnya ruang dan waktu yang menyebabkan kontak yang tidak bersifat fisik dan individual, maka ia bersifat massal dan melibatkan ribuan orang, sehingga hanya dengan berada di depan komputer terhubung internet, siswa dapat terhubung ke dunia virtual global untuk ‘bermain’ informasi.” (Darmawan, 2011, hal. 11)

Oleh sebab itu, perkembangan teknologi yang sangat pesat ini menciptakan budaya baru bagi seluruh orang di dunia, khususnya dalam dunia pendidikan sehingga dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi, mutu dan efisiensi pendidikan dapat ditingkatkan.

Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran juga akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan siswa, karena dengan memanfaatkan teknologi mampu meningkatkan minat belajar siswa (Warsita, 2008, hal. 34). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mizuho (2016, hal. 208) yang berjudul *Integrating Technology Into Language Learning*

menunjukkan bahwa dengan penggunaan teknologi sangat membantu siswa dalam belajar bahasa Jepang di luar kelas terutama dalam penjelasan tata bahasa karena adanya penjelasan yang singkat, padat, dan jelas serta adanya animasi dan audio yang membantu meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, siswa merasa senang menerima pelajaran secara *online* karena tidak ada interupsi atau pertanyaan selama guru menjelaskan (selama siswa memperhatikan materi pada materi pembelajaran yang diberikan) serta siswa dapat fokus pada pembelajaran dengan gayanya sendiri dan mengulang pelajaran sebanyak mungkin. Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis teknologi perlu diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas sehingga dapat mengatasi permasalahan kesulitan belajar yang dialami oleh siswa Kelas XII-Bahasa SMA Negeri 110 Jakarta.

Dalam penelitian awal yang dilakukan peneliti kepada siswa Kelas XII-Bahasa SMA Negeri 110 Jakarta menunjukkan ketertarikan besar terhadap dunia animasi Jepang berupa *manga* dengan persentase 43% (15 siswa) dan *anime* dengan persentase 29% (10 siswa). Sedangkan, 28% lainnya menyukai drama, lagu, dunia otomotif, dan olahraga. Hal inilah yang memunculkan suatu pemikiran baru bahwa inovasi media pembelajaran yang akan dikembangkan tidak hanya mengikuti perkembangan teknologi melainkan juga berfokus pada media pembelajaran animasi visual.

Media pembelajaran animasi visual yang akan diaplikasikan pada penelitian ini adalah media komik. Komik merupakan salah satu bagian dari media grafis yang menyajikan berupa panel-panel gambar yang menggambarkan suatu kondisi tertentu. Adanya penggunaan komik sebagai

media pembelajaran dalam kegiatan belajar diharapkan siswa akan merasa senang, terhibur, dan tidak bosan serta tertarik untuk terus mempelajari bahasa Jepang. Hal tersebut didasarkan pada sifat komik yang membawa visualisasi yang mampu menimbulkan rasa ketertarikan terhadap alur cerita yang terdapat pada komik. Dalam penelitian ini, alur cerita itulah yang menjadi materi pembelajaran.

Komik yang digunakan dalam media ini, menggunakan bahasa Jepang (*Hiragana* dan *Katakana*) secara utuh, tanpa ada huruf latin (*Romaji*). Oleh sebab itu, komik ini didesain agar dapat digunakan semudah mungkin, terutama bagi pembelajar pemula untuk membantunya dalam menguasai bahasa Jepang tingkat dasar.

Media pembelajaran animasi visual ini juga dikembangkan bersamaan dengan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran berbasis teknologi yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah *Mango (Manga Nihongo)* yaitu sebuah *Mango (Manga Nihongo)* sebagai media pembelajaran tata bahasa Jepang tingkat dasar pada satuan pendidikan menengah (SMA). Hal tersebut berdasar pada keunggulan *website* sebagai media pembelajaran yang dipaparkan oleh Rusman, Kurniawan, dan Riyana (2012, hal. 271) adalah 1) Memungkinkan setiap orang dimana pun, kapan pun, untuk mempelajari apapun; 2) Siswa dapat belajar sesuai dengan karakteristik dan langkahnya sendiri karena membuat pembelajaran menjadi bersifat individual; 3) Dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar; 4) Menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran;

5) Isi dari materi pelajaran dapat diperbaharui dengan mudah.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Amalia (2020, hal. 25-26) yang berjudul *Pengembangan Komik Online Berbasis Website sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Keterampilan Membaca (Maharoh Qiro`ah) di Madrasah Aliyah Kelas X* menunjukkan bahwa dengan adanya media komik sebagai media pembelajaran, secara tidak langsung pengajar dapat mendorong siswa untuk belajar mandiri menggunakan pola-pola kalimat yang sudah tertera dalam komik tersebut dan dengan tampilan yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Hakim (2017, hal. 86) yang berjudul *Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional pada Materi Perekonomian Terbuka* menunjukkan bahwa komik digital layak digunakan dalam kegiatan belajar pembelajaran yang dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran serta 31 siswa yang menjadi *sample* dalam penelitian.

Dalam penelitian ini, terdapat keterbatasan komunikasi antara guru dan siswa yang seharusnya pada pembelajaran tatap muka secara langsung, guru dapat berinteraksi dengan siswa secara langsung. Namun, dalam pembelajaran daring ini diperlukan media tambahan sebagai pengganti ruang kelas dan ruang diskusi antara guru dan siswa. Peneliti menggunakan media *Zoom Meeting* sebagai pengganti ruang kelas untuk mengatasi permasalahan keterbatasan komunikasi dalam menggunakan media *Mango (Manga Nihongo)*.

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti bermaksud untuk membuat dan mengujicobakan media pembelajaran *Mango (Manga Nihongo)* dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam mempelajari tata bahasa tingkat dasar bahasa Jepang di SMA dalam bentuk *website* yang di dalamnya terdapat glosarium sederhana dan *pop-up* dari setiap balon percakapan yang berisi struktur kalimat bahasa Jepang yang menjadi tema pada materi tersebut dimana *website* ini dapat diakses kapan pun dan dimana pun, sehingga sangat tepat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh. Dalam pengujicobaan media *Mango (Manga Nihongo)* ini, akan digunakan juga bersamaan dengan media *Zoom Meeting* sebagai pengganti ruang kelas dan mendukung terjadinya komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Pembuatan dan pengujicobaan media ini, diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang dialami oleh siswa di SMAN 110 Jakarta dalam kegiatan belajar dan menjadi bentuk pengaplikasian secara nyata dari kegiatan pembelajaran berbasis teknologi dan pembelajaran berbasis daring serta dengan penggunaan dua media ini, diharapkan mampu mendukung keberhasilan belajar siswa selama pembelajaran daring.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut.

1. Terdapat kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang yang belum diatasi sampai saat ini yaitu dalam mempelajari tata bahasa tingkat dasar bahasa Jepang.

2. Kurangnya media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah ketika kegiatan belajar mengajar dilaksanakan maupun di luar sekolah untuk mengulang pelajaran, sehingga siswa kurang memahami materi dengan baik karena, bergantung pada penjelasan guru di sekolah.
3. Kurangnya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa selama pembelajaran daring.
4. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan monoton sehingga mengakibatkan siswa kelas XII-Bahasa SMA Negeri 110 Jakarta merasa bosan, jenuh, malas, dan tidak ada komunikasi interaktif yang berlangsung selama proses pembelajaran antara guru dan siswa.

C. Batasan Masalah

Dalam mempelajari bahasa Jepang, siswa Kelas XII-Bahasa SMA Negeri 110 Jakarta mengalami kesulitan belajar dalam mempelajari tata bahasa Jepang. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu peneliti hanya akan meneliti Efektivitas *Mango (Manga Nihongo)* terhadap Peningkatan Hasil Pembelajaran Tata Bahasa Jepang di SMA Negeri 110 Jakarta.

Jenis komik yang digunakan dalam penelitian ini merupakan *Mango (Manga Nihongo)* yang harus diakses secara *online* dengan gawai sehingga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja selama ada akses internet. Media *Mango (Manga Nihongo)* ini dibuat secara pribadi oleh peneliti sendiri sebagai

pembuat materi dan *prototype* awal dari *website* ini. Sumber materi yang akan menjadi bahan ajar pada komik ini bersumber dari buku teks *Sakura 3* dan *Nihongo Kira Kira 3*. Dalam penelitian ini, penggunaan *Zoom Meeting* digunakan sebagai pengganti ruang kelas yang dapat mendukung terjadinya komunikasi yang baik antara guru dan siswa.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian Efektivitas *Mango (Manga Nihongo)* terhadap Peningkatan Hasil Pembelajaran Tata Bahasa Jepang di SMA Negeri 110 Jakarta adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana efektivitas *Mango (Manga Nihongo)* dalam meningkatkan hasil pembelajaran tata bahasa Jepang kelas XII-Bahasa di SMA Negeri 110 Jakarta?
2. Bagaimana pendapat siswa kelas XII-Bahasa di SMA Negeri 110 Jakarta mengenai penggunaan *Mango (Manga Nihongo)*?

E. Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dalam penelitian Efektivitas *Mango (Manga Nihongo)* terhadap Peningkatan Hasil Pembelajaran Tata Bahasa Jepang di SMA Negeri 110 Jakarta adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini, secara teoritis dapat menambah sumber pengetahuan terkait dengan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Mango (Manga Nihongo)*, dapat dijadikan sebagai sumber

informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang, dan sebagai bentuk kontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pengembangan media pembelajaran untuk pembelajaran bahasa Jepang pada tingkat SMA.

2. Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini, siswa dapat dengan mudah untuk belajar bahasa Jepang dan mengasah pemahaman siswa terkait dengan materi yang diajarkan oleh guru. Siswa dapat juga mempelajari kembali materi yang telah disampaikan di kelas kapan pun dan dimana pun dengan mengakses *Mango (Manga Nihongo)* tersebut. Selain itu, dengan adanya media *Mango (Manga Nihongo)* dimana materi disajikan dengan media gambar berwarna, siswa dapat lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

