

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi antara 2 orang atau lebih. Begitu juga dengan bahasa Jepang. Dalam mempelajari bahasa setiap pembelajar harus memiliki 4 kemampuan dasar dalam berbahasa. 4 kemampuan berbahasa tersebut yaitu mendengar, berbicara, menulis dan membaca. Sama halnya ketika seseorang mempelajari bahasa Jepang 4 kemampuan dasar inilah yang akan digunakan. Seperti yang dikemukakan oleh Henry G. Tarigan dalam Santi (2007: 1) mengungkapkan bahwa terampil berbahasa berarti terampil berbicara, terampil menyimak, terampil membaca dan terampil menulis.

Dewasa ini, bahasa Jepang mulai menjamur di sekolah-sekolah, baik tergolong dalam mata pelajaran intrakurikuler ataupun ekstrakurikuler. Ketika pelajaran bahasa Jepang berada dalam mata pelajaran ekstrakurikuler mungkin tidak memiliki berbagai hambatan atau masalah dalam proses belajar mengajar, dikarenakan ekstrakurikuler diikuti oleh pembelajar yang memiliki kegemaran atau ketertarikan tersendiri dengan bahasa Jepang. Namun berbeda halnya dengan dengan pelajaran bahasa Jepang yang tergolong ke dalam mata pelajaran Intrakurikuler. Setiap siswa wajib mengikuti pelajaran tersebut suka atau tidak suka, minat atau tidak minat, tertarik atau tidak tertarik. Bagi siswa

yang tertarik dengan pelajaran bahasa tentunya tidak terlalu sulit dalam memberikan pengajaran kepada siswa tersebut, tapi bagi siswa yang tidak memiliki minat ataupun kurang tertarik akan menjadi salah satu pelajaran yang membosankan atau malah membuat siswa menjadi mengantuk di dalam kelas.

Namun hampir semua pembelajar bahasa Jepang, khususnya kepada mereka yang memiliki minat untuk belajar bahasa Jepang berpendapat bahwa bahasa Jepang adalah bahasa yang unik. Mereka beralasan karena bahasa Jepang memiliki keunikan mulai dari struktur tata bahasanya sampai dengan jenis huruf yang beraneka ragam. Seperti yang dikemukakan oleh Dedi Sutedi (2003:7) bahwa bahasa Jepang juga dikenal sebagai bahasa yang kaya dengan huruf namun miskin akan bunyi, karena bunyi dalam bahasa Jepang terdiri dari 5 vokal dan beberapa buah konsonan yang diikuti vokal tersebut dalam bentuk suku kata terbuka, untuk menyampaikan bunyi yang jumlahnya terbatas (102 bunyi) digunakan 4 macam huruf, antara lain *hiragana*, *katakana*, *kanji* dan *romaji*. Bagi pembelajar di Indonesia khususnya siswa SMA mempelajari huruf-huruf tersebut tidaklah mudah dikarenakan huruf yang biasa mereka gunakan adalah huruf *romaji* atau biasa disebut huruf latin.

Dari 4 kemampuan dasar dalam berbahasa, penelitian ini hanya akan berfokus pada 2 kemampuan di antaranya kemampuan menulis dan membaca. Dan dari 4 jenis huruf dalam bahasa Jepang, penulis hanya berfokus pada huruf *hiragana* saja. Membaca dan menulis adalah 2 hal

utama yang paling diutamakan untuk menguasai bahasa Jepang tingkat dasar di SMA Adi Luhur pada SMA tersebut program pelajaran bahasa Jepang tingkat dasar baru berjalan sejak tahun 2010 sehingga pembelajar masih benar-benar belajar dari awal atau dasar. Program ini dimasukkan ke dalam program mata pelajaran intrakurikuler. Dua kemampuan dasar tersebut merupakan bagian dari huruf kana yang harus di capai oleh siswa.

Karena pelajaran bahasa Jepang di SMA Adi Luhur masuk ke dalam program mata pelajaran intrakurikuler yang menekankan pada keterampilan bahasa, sehingga seluruh siswa wajib mengikuti pelajaran tersebut. Hal ini dilakukan agar siswa dapat belajar mandiri dengan buku teks pelajaran bahasa Jepang yang mereka gunakan. Buku bahasa Jepang yang mereka gunakan adalah buku bahasa Jepang 1 (*1*). Karena buku tersebut penulisannya sudah menggunakan huruf *kana* maka setiap siswa harus dapat membaca dan menulis. Jika melihat karakteristik huruf *katakana* yang harus dikuasai siswa, Santi Destiari (2007: 2) mengungkapkan bahwa huruf *Kana* masing-masing berjumlah sama, yaitu 46 buah, tetapi memiliki karakter dan fungsi yang berbeda.

Menurut Haryono Ang (2005:2) bahwa huruf *hiragana* terbentuk dari garis-garis/coretan-coretan yang melengkung/*kyoukuseteki*. Huruf *hiragana* digunakan untuk menulis kata-kata bahasa Jepang asli. Untuk dapat menguasai huruf *hiragana* siswa dituntut harus bekerja keras untuk menghafalnya, bukan hanya cara membacanya namun juga cara penulisan huruf tersebut. Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat mengajarkan

dengan kreatif sehingga siswa lebih mudah dalam menerima dan menghafalkan huruf-huruf tersebut dengan cara mengembangkan media ajar untuk pelajaran menulis huruf hiragana.

Pembelajaran bahasa jepang di SMA Adi Luhur Condet selama ini masih menggunakan metode konvensional yang lebih menekankan keaktifan guru dari pada keaktifan siswa. Guru hanya menjelaskan atau mencontohkan cara menulis huruf hiragana tersebut sesuai dengan urutannya, siswa memperhatikan kemudian menulis di buku kotak-kotak sesuai dengan yang diinstruksikan oleh pengajar. Bukan hanya dengan mencontohkan cara membuat huruf hiragana saja, dengan cara *flash card* pun sudah pernah diujicobakan, namun hasilnya masih belum memuaskan. Peserta didik hanya mampu membaca tanpa bisa menuliskan huruf tersebut. Walaupun peserta didik menuliskan huruf hiragana sebagian besar mereka hanya menyerupai bentuk hurufnya saja dan mengabaikan kaidah penulisannya.

Berikut ini adalah jumlah nilai rata-rata siswa kelas X SMA Adi Luhur Condet Jakarta Timur selama 1 semester pembelajaran huruf hiragana tahun ajaran 2011/2012:

Kelas	Nilai Rata-rata
X.A	60
X.B	65
X.C	60

Tabel 1

Dari tabel di atas diketahui bahwa hasil dari metode pengajaran masih sangat kurang efektif karena rata-rata nilai peserta didik masih belum mencukupi dalam angka Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pelajaran Bahasa Jepang yang mencapai skor 75.

Oleh karena itu penulis berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran agar peserta didik lebih aktif, tertarik dan memahami bukan hanya dalam membaca namun juga cara penulisan yang baik sesuai kaidah penulisan huruf hiragana. Penulis ingin menggunakan *Macromedia Flash 8.0* sebagai media pembelajaran huruf *hiragana*. Media pembelajaran berbasis komputer ini adalah salah satu variasi penggunaan media pendidikan modern yang dapat dipakai dalam media pembelajaran. *Aplikasi Macromedia Flash 8.0* merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, musik dan animasi grafik yang lebih baik. Melalui media pembelajaran ini penulis ingin mengatasi kesulitan dalam membaca dan menulis huruf *hiragana*. Serta diharapkan media ini dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan membuat siswa antusias serta terjadi interaktif antara pengajar dengan pembelajar dalam mempelajari huruf *hiragana*.

Untuk mengetahui apakah media *Macromedia Flash 8.0* ini dapat meningkatkan kemampuan menulis dan membaca, sehingga menjadi efektif dalam mempelajari huruf hiragana peneliti ingin membuktikannya

melalui penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Huruf Hiragana dengan Macromedia Flash 8.0 Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Huruf Hiragana*.

## **B. Permasalahan**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka masalah yang akan diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a. Perlunya mempelajari huruf *hiragana* karena membaca dan menulis huruf *hiragana* adalah standart kompetensi kelulusan (SKL)
- b. Kurang efektifnya metode konvensional untuk pembelajaran huruf *hiragana* pada sekolah SMA Adi Luhur kelas X pada tahun ajaran 2010-2011. Sebagian besar siswa SMA Adi Luhur hanya bisa membaca dengan terbata-bata dan tidak bisa menulis huruf *hiragana* sesuai dengan kaidah penulisan yang benar sehingga mereka kurang menguasai teknik menulis huruf *hiragana*. Oleh karena itulah yang terjadi di lapangan adalah terjadinya kesulitan dalam membaca dan menulis huruf *hiragana*. Kesulitan dalam penulisan huruf *hiragana* tersebut berpengaruh besar terhadap hasil nilai yang kurang memuaskan.
- c. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari huruf *hiragana* pada SMA Adi Luhur kelas X tahun ajaran 2010-2011

yang berpengaruh pada penguasaan baik dalam membaca maupun menulis huruf hiragana.

- d. Kurangnya fasilitas yang dapat mendukung proses pembelajaran di sekolah.

## 2. Batasan Masalah

Untuk menghindari terjadinya peluasan masalah pada hal yang diteliti, maka dalam penelitian ini peneliti memberi batasan masalah pada hal-hal berikut ini:

- a. Menulis huruf *hiragana* dasar dimulai dari huruf あ (A) sampai dengan huruf ん (N)
- b. Menulis huruf *hiragana* dalam sebuah katakata
- c. Membaca huruf *hiragana* dalam sebuah kata
- d. Penelitian dilakukan pada kelas X semester 2 di SMA Adi Luhur dengan objek kelas X-C

## 3. Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana kemampuan menulis dan membaca siswa selama menggunakan *macromedia flash 8*?
- a. Apakah dengan dikembangkannya media pembelajaran huruf hiragana dengan *Macromedia Flash 8.0* lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa dibandingkan media sebelumnya (*Flash Card*)?

## C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini antara lain:

- a. Untuk mengetahui kemampuan menulis dan membaca siswa selama menggunakan *macromedia flash 8*
- b. Untuk mengetahui apakah dengan dikembangkannya media pembelajaran huruf hiragana dengan *Macromedia Flash 8.0* lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa dibandingkan media sebelumnya (*Flash Card*)?

### 2. Manfaat Penelitian

Secara teoritis eksperimen yang dilakukan dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan, peningkatan maupun perubahan minat siswa terhadap pelajaran bahasa Jepang, khususnya pelajaran huruf *hiragana*.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat:

- a. Bagi siswa:
  1. Mempermudah pemahaman terhadap huruf *kana* baik cara membaca maupun cara menulis.
  2. Meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Jepang khususnya huruf *Hiragana*.
- b. Bagi Pengajar:
  1. Memberikan alternatif dalam pengajaran Bahasa Jepang.
  2. Memperbaiki praktik mengajar agar lebih efektif.



3. Meningkatkan profesionalisme.

c. Bagi Peneliti:

1. Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam memecahkan masalah melalui metode ilmiah dan bersikap profesional di dalamnya.

#### **D. Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran huruf hiragana di SMA Adi Luhur sebagai mata pelajaran Intrakurikuler Keterampilan bahasa.
2. Pembelajaran huruf katakana sebanyak 46 huruf, huruf A (あ) sampai N (ん).

#### **E. Waktu dan Tempat**

##### **1. Waktu penelitian**

Secara keseluruhan penelitian ini dilaksanakan selama 5 minggu. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap yaitu bulan April sampai Mei 2012. Waktu pengambilan data disesuaikan dengan kalender pembelajaran di sekolah. Kegiatan perlakuan di kelas dilakukan sebanyak lima pertemuan dan kegiatan postes selama satu hari. Daftar waktu penelitian secara detail terlampir.

## **2. Tempat penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMA ADI LUHUR yang berlokasi di Jalan Raya Condet Jakarta Timur. Pengambilan data dilakukan di ruang lab komputer.