

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Manusia memiliki berbagai cara untuk mempelajari bahasa, salah satunya yaitu pemerolehan bahasa sejak lahir yang menjadi bahasa ibu atau *mother language* (B1). Pemerolehan bahasa ini terjadi secara spontan, alami, dan repetitif yang dilakukan oleh orang tua kepada sang anak. Sedangkan bahasa kedua (B2) adalah bahasa yang diperoleh seseorang setelah dia memperoleh bahasa pertama (bahasa ibu). Pemerolehan bahasa kedua adalah proses ketika seseorang memperoleh sebuah bahasa lain setelah terlebih dahulu ia menguasai sampai batas tertentu bahasa pertamanya (Nuryani, 2013: 160). Pemerolehan ini umumnya dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya yaitu sistem pengajaran guru kepada murid seperti di sekolah, atau dari orang tua kepada anak dalam kasus orang tua yang dapat berbicara dua bahasa atau lebih, ataupun dengan cara otodidak, dimana pemerolehan bahasa dilakukan tanpa bantuan pengajar.

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa di dunia yang dalam sejarahnya mengalami pengaruh dari berbagai bahasa asing seperti Tionghoa dan Korea. Selain itu bahasa Jepang juga merupakan bahasa yang memiliki huruf serta tata bahasa yang cukup unik dibandingkan dengan bahasa lainnya. Beberapa contohnya yaitu struktur kalimatnya, seperti urutan subjek-objek-predikat, yang berbeda dari bahasa Indonesia maupun Inggris, kemudian huruf bahasa Jepang yang terdiri dari *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*.

Hiragana (ひらがな), Katakana (カタカナ), dan Kanji (漢字・かんじ) merupakan 3 jenis huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang, dimana perbedaan dalam penggunaannya adalah hiragana dan kanji sebagai huruf asli pada berbagai kata dalam bahasa Jepang, dan katakana sebagai huruf untuk kata-kata serapan dalam bahasa asing. Hiragana dan katakana merupakan salah satu dasar yang wajib ketika mempelajari bahasa Jepang. Meski demikian, mengingat jenis huruf baru merupakan hal yang tidak mudah untuk dikuasai sehingga dibutuhkan usaha yang besar dalam mempelajarinya.

Salah satu masalah seperti pada kasus di atas adalah siswa-siswi SMK YPK Kesatuan Jakarta yang kesulitan dalam mengingat huruf hiragana. Berdasarkan pengalaman peneliti dalam kegiatan Praktek Kegiatan Mengajar (PKM) yang dilaksanakan di SMK YPK Kesatuan Jakarta pada bulan Agustus hingga Oktober 2020, peneliti menemukan masalah siswa-siswi dalam mengingat hiragana, dimana mereka masih sangat bergantung pada *romaji* (cara baca huruf latin) ketika membaca kalimat bahasa Jepang. Kemudian peneliti juga melakukan wawancara pendahuluan dengan guru pamong mata pelajaran bahasa Jepang SMK YPK Kesatuan yaitu ibu Septian Wulandari, S.Pd. terkait pembelajaran hiragana siswa kelas X di sekolah. Ibu Septian mengatakan bahwa setiap tahunnya siswa kelas X selalu mengalami kesulitan dalam mengingat hiragana walau telah menyajikan media pembelajaran seperti *youtube* dan *powerpoint*. Siswa cukup antusias pada awal pembelajaran hiragana, namun saat sudah mendalaminya, mereka mulai mengalami hambatan dan mempengaruhi motivasi belajar mereka. Ibu Septian juga mengatakan bahwa saat ini presentase dari jumlah siswa kelas X secara keseluruhan yang telah menguasai hiragana kurang lebih 30%, dan harapan

beliau 80% dari jumlah keseluruhan siswa kelas X telah menguasai hiragana sebelum menginjak kelas XI.

Sebagian besar media pembelajaran yang digunakan saat ini diantaranya adalah buku cetak atau modul, *powerpoint* (PPT), *Youtube*, dan lain sebagainya. Media pembelajaran seharusnya dapat mengatasi kesulitan belajar seperti yang dirasakan oleh siswa-siswi SMK YPK Kesatuan, seperti yang dikatakan oleh Arsyad (2006), dimana penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik, mengurangi kebosanan, dan menumbuhkan ketertarikan serta menimbulkan gairah belajar. Kemudian menurut Hamalik dalam Sapriyah (2019) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta memengaruhi psikologis mereka. Media pembelajaran sangat membantu efektivitas pembelajaran dan penyampaian pesan. Selain itu, media pembelajaran juga mempermudah pemahaman, presentasi data, penafsiran, dan pemadatan informasi. Dengan demikian media pembelajaran dapat menjadi hal yang wajib disertakan dalam sebuah pembelajaran.

Sebagai salah satu upaya dalam mengatasi kesulitan siswa dalam mengingat hiragana, peneliti telah melakukan survei pendahuluan, yang diikuti oleh 23 responden yang merupakan sebagian dari seluruh siswa SMK YPK Kesatuan Jakarta. Survei dilakukan agar dapat mengetahui pandangan siswa terhadap hiragana serta minat siswa. Minat siswa perlu diketahui agar dapat menemukan media pembelajaran yang tepat bagi mereka.

Berikut hasil survei yang diperoleh melalui angket:

**Tabel 1.1 Hasil Angket terkait Hiragana dan Minat terhadap Media Bergambar**

Pertanyaan yang diajukan	Jawaban terbanyak
Alasan siswa mempelajari bahasa Jepang	Terdapat mata pelajarannya di sekolah (87%)
Pandangan siswa terhadap hiragana	Huruf yang unik dan menarik (73,9%) Huruf yang rumit (17,4%)
Masalah yang dihadapi siswa terhadap hiragana	Terlihat asing untuk dilihat (52,2%) Jumlah huruf yang banyak (26,1%)
Media pembelajaran yang digunakan di sekolah	PowerPoint (91,3%) Buku cetak (39,1%)
Media pembelajaran pendukung yang digunakan di sekolah	Youtube (52,1%)
Media pembelajaran yang digunakan ketika belajar mandiri	Youtube, Anime, dan powerpoint yang diberikan oleh guru (Akumulatif 34,7%)
Minat siswa terhadap media bergambar	Sangat besar (95,7%)
Media bergambar yang paling diminati oleh siswa	Komik/Manga (65,2%) Buku Bergambar (26,1%)
Pandangan siswa terkait media bergambar dalam bahasa Jepang yang dapat membantu dalam mengingat hiragana	Setuju (82,6%)

Berdasarkan hasil survei tersebut, maka media bergambar dapat menjadi solusi yang tepat bagi siswa SMK YPK Kesatuan dalam mengatasi kesulitan mengingat hiragana.

Terdapat media buku cerita bergambar di antara berbagai jenis media bergambar. Menurut Faizah (2009), Buku cerita bergambar merupakan karya tulis yang menghadirkan cerita dalam gaya bahasa yang mudah dimengerti, disertai dengan ilustrasi yang menjadi kesatuan dari cerita untuk mengkomunikasikan suatu konsep. Berbeda dengan komik, yang memiliki teks dan isi cerita yang panjang, buku cerita bergambar menyajikan teks yang lebih singkat dan sederhana, sehingga lebih mudah dipahami. Selain itu gambar yang menarik yang disajikan oleh buku cerita bergambar juga menjadi salah satu ciri khas media tersebut.

di Jepang yang disebut dengan *Ehon*. *Ehon* (絵本・えほん) dalam bahasa Jepang memiliki arti “Buku bergambar”. Berdasarkan hasil pencarian secara

langsung yang dilakukan peneliti ke perpustakaan serta toko buku, isi yang disajikan pada *ehon* umumnya berupa dongeng, jenis hewan, buah, warna, atau catatan harian yang disertai dengan gambar yang bernuansa ceria dan menarik. *Ehon* merupakan media yang bersifat sederhana, mudah, dan jelas. Kemudian juga memiliki nilai kreatif dan edukatif bagi pembacanya. Oleh karena itu, media *ehon* memiliki potensi yang cukup tinggi untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar di sekolah, dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada sebuah artikel yang berjudul “*Extensive Reading of Picture Books and Its Effects on Second Language Acquisition*” yang ditulis oleh Naoko Watanabe (2016), berisi hasil wawancara yang dilakukan kepada 10 sampel dari berbagai negara yang mempelajari bahasa kedua menggunakan buku bergambar. Dari hasil diketahui bahwa meskipun efektivitas dari hasil pembelajarannya tergantung dengan kemampuan bahasa dari masing-masing sampel serta bahasa apa yang dipelajari, semua sampel membuktikan bahwa buku bergambar memiliki dampak yang cukup positif dalam pembelajaran bahasa kedua secara ekstensif termasuk kemampuan mengingat bahasa tersebut, serta dalam peningkatan motivasi belajar. Oleh karena itu, peneliti melakukan survei lanjutan kepada siswa SMK YPK Kesatuan terkait dengan *ehon*.

Hasil dari survei lanjutan terkait dengan *ehon* adalah sebagai berikut:

- a. Sebagian besar siswa pernah mendengar atau mengetahui tentang *ehon*
- b. Siswa pernah mendengar atau mengetahui tentang *ehon* melalui sosial media dan perpustakaan atau toko buku.

- c. Kesan pertama siswa terhadap *ehon* setelah diperlihatkan beberapa gambar *ehon* diketahui adalah unik, menarik, bagus, dan lucu.
- d. Siswa setuju bahwa *ehon* dapat membantu mereka dalam mengingat hiragana.

Berdasarkan hasil survei tersebut, maka media *ehon* dapat menjadi salah satu modul dalam mengingat hiragana pada siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) YPK Kesatuan Jakarta. Peneliti ingin memastikan bahwa pendekatan ini dapat menjadi salah satu solusi yang efektif bagi pembelajar dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya dalam mengingat hiragana karena peneliti belum menemukan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, sehingga persentase keberhasilan, kekurangan dan kelebihan, serta problematika yang akan dihadapi di lapangan masih belum dapat diketahui. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti efektifitas media *ehon* dalam penerapan pembelajaran ini dan melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media *Ehon* dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Hiragana Siswa Kelas X SMK YPK Kesatuan Jakarta”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diterangkan di atas, dapat diketahui identifikasi permasalahan yang akan menjadi fokus penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Siswa-siswi SMK YPK Kesatuan berpendapat bahwa huruf hiragana adalah huruf yang rumit dan terlihat asing sehingga sulit untuk diingat
2. Kurangnya atensi siswa terhadap pembelajaran hiragana walaupun guru sudah berupaya menyajikan materi dalam pembelajaran

3. Media pembelajaran buku cetak serta *powerpoint* pada pelajaran bahasa Jepang yang digunakan di SMK YPK Kesatuan dirasa masih kurang efektif.

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1) Materi yang digunakan pada penelitian adalah seluruh materi huruf hiragana. 2) Responden merupakan siswa kelas X SMK YPK Kesatuan. 3) Media yang digunakan yaitu *ehon* sebagai media pembelajaran SMK YPK Kesatuan. 4) Tanggapan siswa dalam pembelajaran hiragana.

### **D. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diketahui rumusan permasalahan yang akan menjadi fokus penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan media *ehon* dalam meningkatkan kemampuan mengingat hiragana pada siswa kelas X SMK YPK Kesatuan Jakarta?
2. Bagaimana tanggapan siswa kelas X SMK YPK Kesatuan terhadap penggunaan media *ehon* dalam pembelajaran hiragana?
3. Bagaimana kelebihan dan kekurangan *ehon* dalam meningkatkan kemampuan mengingat hiragana pada siswa kelas X SMK YPK Kesatuan?

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktik. Manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan titik terang dalam mengetahui masalah siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang, serta terkait penggunaan media buku bergambar dan sejenisnya pada pembelajaran bahasa Jepang. Selain itu diharapkan pula dapat menjadi referensi pada penelitian berikutnya.

## 2. Manfaat Praktik

### a. Bagi pembelajar

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ataupun penyelesaian masalah pada pembelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam mengingat hiragana, sehingga pembelajar dapat mengetahui gambaran mengenai penggunaan *ehon* apabila diterapkan pada pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar.

### b. Bagi pengajar

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi sekaligus menjadi pedoman mengajar, sehingga pengajar dapat menggunakan *ehon* sebagai media pada pembelajaran bahasa Jepang yang tepat.