

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah unsur yang erat kaitannya dengan kehidupan manusia. Bahasa merupakan alat untuk komunikasi antar manusia. Pernyataan ini didukung oleh Meilani (2022) yang berpendapat bahwa Bahasa sebagai sarana komunikasi memainkan peran penting dalam kehidupan manusia, karena memungkinkan interaksi dan percakapan tentang berbagai topik. Berkomunikasi menggunakan Bahasa tidak harus selalu menggunakan bahasa ibu, melainkan dapat menggunakan bahasa asing. Bahasa asing yang saat ini dipelajari di Indonesia sangat beragam, termasuk bahasa Jepang, Inggris, Mandarin, Arab, dan lainnya. Bahasa Jepang termasuk ke dalam Bahasa asing yang diajarkan di lembaga pendidikan formal dan non-formal di Indonesia, jumlah pembelajar bahasa Jepang meningkat setiap tahunnya. Berdasarkan data statistik tahun 2021, Duta Besar Jepang untuk Indonesia saat itu, Kanasugi Kenji, menyampaikan bahwa pada tahun 2022 Indonesia menduduki peringkat kedua di dunia dalam jumlah pembelajar bahasa Jepang. Perkataan ini juga didukung oleh “Hasil Survei Lembaga Pendidikan Bahasa Jepang di Luar Negeri Tahun 2024” yang dirilis oleh Japan Foundation. Menurut Japan Foundation (2024) Indonesia berada pada peringkat kedua dunia dalam jumlah pembelajar bahasa Jepang, yaitu sebanyak 711.732 pelajar di bawah China dengan jumlah 1,057,318 pelajar. Melihat data tersebut dapat disimpulkan bahwa Bahasa Jepang di Indonesia sangatlah populer.

Setiap bahasa asing didasari oleh sistem aturan dan struktur yang meliputi tata bahasa, kosakata, dan pelafalan yang menjadi dasar dalam membangun komunikasi

yang efektif, di dalam bahasa Jepang hal ini bahkan mencakup sistem penulisan yang unik, seperti huruf hiragana. Dalam Bahasa Jepang, hiragana adalah salah satu dari tiga aspek dasar, selain Katakana dan Kanji. Hiragana digunakan untuk menuliskan kosakata asli Jepang serta berperan dalam membantu dalam pelafalan serta pembentukan kalimat. Pemahaman terhadap Hiragana menjadi langkah awal yang penting dalam mempelajari bahasa Jepang secara mendalam. Roni (2012) menjelaskan bahwa menguasai huruf Hiragana merupakan komponen penting bagi pembelajar bahasa Jepang. Meskipun jumlah huruf Hiragana tidak sebanyak jumlah karakter Kanji, pemula seringkali mengalami kesulitan dalam mempelajarinya. Sejalan dengan itu, Mulyana (2020) menjelaskan bahwa kesulitan yang dialami pembelajaran umumnya berkaitan dengan kemampuan mengingat bentuk huruf serta menuliskannya sesuai urutan goresan yang tepat. Pernyataan tersebut diperkuat pandangan Fauzia (2009) yang menyatakan bahwa terdapat sejumlah kesulitan dialami oleh siswa kelas X di SMAN 24 Bandung saat proses pembelajaran hiragana, antara lain siswa merasa huruf hiragana terlalu banyak, siswa merasa ada kemiripan antara huruf hiragana yang satu dengan yang lain, siswa merasa kesulitan dalam menghafal dan menulis huruf hiragana, siswa merasa tidak ada motivasi untuk belajar Bahasa Jepang. Pernyataan di atas diperkuat oleh Maisaroh (2018) yang mengemukakan diperlukannya strategi pembelajaran yang ampuh meningkatkan motivasi belajar dengan memanfaatkan beragam media, antara lain internet, film, musik, bahan bacaan, serta media sosial.

Berdasarkan wawancara bersama guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMKN 1 Bojong Gede, serta didukung pengamatan oleh peneliti selama melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) pada semester 7 lebih

tepatnya pada bulan Juli – Desember tahun 2024 terdapat beberapa permasalahan yang cukup penting pada pembelajaran Bahasa Jepang di SMKN 1 Bojong Gede, yaitu dikarenakan di sekolah tersebut baru saja mempelajari Hiragana dalam pembelajaran Bahasa Jepang, beberapa siswa merasa kesulitan dalam menghafal dan menulis huruf hiragana. Hal ini didukung oleh pernyataan dari guru Bahasa Jepang di SMKN 1 Bojong Gede bahwa sekolah tersebut baru saja ditetapkan sebagai Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan (PK) yang bekerja sama dengan Lembaga Pelatihan Kerja (LPK). Oleh karena itu, pembelajaran huruf Hiragana diberikan sebagai bekal siswa untuk mengikuti pelatihan kerja yang mempersiapkan mereka bekerja di Jepang. Salah satu faktor lain yang memengaruhi adalah keterbatasan waktu pembelajaran, karena alokasi waktu untuk mata pelajaran Bahasa Jepang di SMK cukup terbatas yaitu 90 menit per pertemuan yang dibagi ke dalam 36 pertemuan, sehingga dalam satu kelas hanya mendapatkan 1 kali pertemuan mata pelajaran Bahasa Jepang di sekolah tersebut. Pernyataan ini diperkuat oleh pendapat guru pamong mata pelajaran Bahasa Jepang SMKN 1 Bojong Gede bahwa “Di tingkat SMK, masalah kedisiplinan dan motivasi siswa bisa menjadi tantangan tersendiri. Terkadang, siswa lebih fokus pada praktik daripada teori”. Hal tersebut mengindikasikan bahwa fokus siswa SMK cenderung pada keterampilan praktik, sehingga pembelajaran teori, termasuk kemampuan huruf Hiragana, sering kali terabaikan.

Salah satu langkah yang dapat diterapkan guna mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menyediakan media pembelajaran yang dapat membantu pelajar dalam belajar bahasa Jepang, khususnya pada permasalahan kemampuan hiragana. Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang efektif membantu

pelajar lebih mudah memahami materi yang diberikan. Media Pembelajaran adalah perangkat atau sarana yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi kepada yang diajarkan. Bagi pelajar otodidak media merupakan perangkat yang berfungsi untuk mendapatkan pemahaman lebih pada materi. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk perantara yang dapat mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan pelajar. Sejalan dengan pandangan yang dikemukakan Ekayani (2017) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yaitu sarana yang berfungsi untuk mendukung proses pembelajaran dengan menstimulasi pikiran, emosi, konsentrasi, dan keterampilan siswa sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif. Dalam proses pembelajaran, keberadaan media memiliki peranan yang penting. Kurang jelasnya bahan ajar yang disampaikan dalam pembelajaran dapat diatasi dengan menghadirkan media sebagai sarana pendukung.

Sebagai contoh, Media yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran hiragana di SMKN 1 Bojonggede berupa *PowerPoint* yang dibantu dengan kartu huruf hiragana. Berdasarkan pendapat dari guru pamong tersebut, penggunaan kartu huruf tersebut cukup efektif dalam membantu siswa mempelajari huruf - huruf hiragana dibandingkan hanya menggunakan *PowerPoint*, karena tidak semua siswa memperhatikan materi yang disampaikan melalui slide. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang mampu menggabungkan kelebihan dari kedua media tersebut serta dapat diakses secara fleksibel, baik dalam lingkungan kelas maupun di luar kelas.

Salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah media berbasis permainan (*game*). Menurut Clark C dalam Meimaharani (2015) berpendapat bahwa *game* adalah kegiatan yang melibatkan

keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan yang ditetapkan dalam ruang lingkup konteks tertentu. Permainan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif karena mampu menggabungkan unsur hiburan dengan pendidikan. Salah satu jenis permainan yang banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah permainan edukasi, yaitu permainan yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan sekaligus meningkatkan pemahaman pelajar. Permainan edukasi menggabungkan antara belajar serta bermain, permainan ini juga bisa merangsang minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang. Untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan modern, media permainan kini dapat dikembangkan menjadi media digital. Platform yang dapat diterapkan untuk pengembangan media pembelajaran digital dengan konsep permainan adalah Interacty. Interacty menyediakan berbagai fitur interaktif yang memungkinkan pengajar untuk merancang permainan edukatif seperti kuis, *puzzle*, *memory game*, hingga *flashcard* yang semuanya dapat disesuaikan dengan materi bahasa Jepang. Dengan memanfaatkan media digital seperti Interacty, pembelajaran bahasa Jepang dapat menjadi lebih menarik, interaktif, serta efektif bagi siswa.

Media pembelajaran serta dapat dikombinasikan dengan beberapa metode atau teknik pembelajaran yang ada sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa secara interaktif dan menyenangkan. Metode yang dapat dikolaborasikan adalah metode Kūsho. Kūsho berasal dari Bahasa Jepang 空書 yang memiliki arti menulis di udara, Kūsho merupakan metode pembelajaran yang mengaitkan bahasa dengan gerakan fisik, di mana siswa menulis huruf dengan jari atau tangan di udara sebagai respons terhadap instruksi guru. Melalui

penggabungan metode Kūsho dalam media permainan, siswa tidak hanya mendengar dan memahami materi, tetapi juga melibatkan gerakan tubuh secara aktif. Pendekatan ini dapat membantu meningkatkan daya ingat, memperkuat keterlibatan siswa, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Pembelajaran huruf hiragana merupakan tahap awal yang krusial dalam Bahasa Jepang. Namun, sejumlah siswa masih mengalami kesulitan dalam mempelajarinya. Untuk mengatasi hal ini, berbagai media pembelajaran melalui website telah dikembangkan seperti Interacty, Quizziz, Wordwall, dan lainnya. Penelitian oleh Asnita & Rahmi (2023) yang berjudul “Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Hiragana” menunjukkan bahwa penerapan media Wordwall mampu meningkatkan kemampuan huruf hiragana, terbukti dari peningkatan rata-rata nilai pretest dari 67 menjadi 87 pada *posttest*. Temuan ini sejalan dengan teori multimedia yang dikemukakan oleh Richard Mayer dalam Rahayu (2024) Pembelajaran dapat berjalan lebih optimal jika ketika materi disampaikan menggunakan kombinasi kata dan gambar secara bersamaan. Di sisi lain, metode menulis di udara telah diteliti dan terbukti memberikan dampak positif dalam pembelajaran bahasa. Penelitian oleh Latifa dan Fauji (2024) meneliti penerapan strategi menulis di udara dalam pembelajaran bahasa Arab di Sekolah Islam Permata Sunnah Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode menulis di udara mampu meningkatkan keterlibatan siswa, membantu penguatan ingatan terhadap bentuk huruf, serta menumbuhkan semangat dan kreativitas siswa dalam pembelajaran menulis. Teknik ini dilakukan dengan melibatkan gerakan tangan siswa untuk membentuk huruf di udara sebagai respons terhadap instruksi guru,

sehingga siswa tidak hanya belajar secara visual, tetapi juga secara kinestetik. Hasil ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme menurut Jean Piaget dalam Ulya (2024) yang mengemukakan bahwa belajar akan lebih efektif jika siswa ikut terlibat dalam interaksi langsung, karena dengan melalui hal tersebut mereka dapat membangun pemahamannya sendiri. Namun, penelitian Latifa dan Fauji masih berfokus pada pembelajaran bahasa Arab dan keterampilan menulis huruf hijaiyah, sehingga belum mengkaji penerapan metode menulis di udara (Kūsho) dalam pembelajaran huruf dasar bahasa Jepang, khususnya hiragana.

Berdasarkan penelitian – penelitian terdahulu, masih belum terdapat kajian yang menggabungkan pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis website seperti Interacty dengan metode Kūsho pada pembelajaran huruf hiragana. Maka dari itu, peneliti merasa perlu melakukan penelitian lebih lanjut dengan mengkolaborasikan media pembelajaran Interacty dengan metode menulis di udara (Kūsho) dalam pembelajaran huruf hiragana sebagai upaya untuk menciptakan media yang berkualitas sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan efektif. Judul penelitian yang akan diangkat adalah “Efektivitas Media Interacty Dengan Metode Kūsho Dalam Pembelajaran Hiragana (Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMKN 1 Bojong Gede)” .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah yang diungkap pada penelitian ini adalah ;

1. Bagaimanakah efektivitas media Interacty dengan metode Kūsho dalam Pembelajaran hiragana bahasa Jepang di SMKN 1 Bojong Gede?

2. Bagaimanakah tanggapan siswa mengenai penggunaan media Interacty dengan metode Kūsho dalam pembelajaran hiragana bahasa Jepang di SMKN 1 Bojong Gede?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan Interacty dengan metode Kuush) dalam pembelajaran huruf hiragana bahasa Jepang
2. Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap penggunaan Interacty dengan Kūsho dalam pembelajaran huruf hiragana bahasa Jepang

1.4 Batasan Masalah

Dari latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, maka diperlukan batasan masalah agar dalam menyusun penelitian lebih berfokus kepada masalah – masalah yang ingin diatasi sebagai berikut;

1. Peneliti membatasi ruang lingkup penelitian kepada permasalahan kesulitan siswa kelas X SMKN 1 Bojonggede dalam menulis dan menghafal hiragana dan diikut oleh kurangnya sumber belajar yang mumpuni untuk pembelajaran hiragana.
2. Penelitian ini hanya akan dilakukan pada siswa kelas X SMKN 1 Bojonggede yang mengikuti kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Jepang
3. Penelitian ini akan difokuskan pada materi dasar hiragana, mencakup pengenalan, penulisan, dan penghafalan huruf hiragana.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan kajian sejenis guna mengembangkan atau menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas dan efektif bagi siswa.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Pengajar

Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan wawasan tambahan bagi para guru. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi para guru dalam merancang atau memilih media pembelajaran yang sesuai.

b. Bagi Pelajar Bahasa Jepang

Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat menjadi wawasan tambahan bagi para pembelajar bahasa Jepang dan bahwa hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi para pembelajar mencari serta menggunakan media pembelajaran yang baik dan efektif.

c. Bagi Mahasiswa

Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tambahan bagi para mahasiswa dan dapat dijadikan acuan bagi peneliti lain.

1.6 Keaslian Penelitian (State of the art)

Keaslian penelitian ini disusun berdasarkan dengan penelitian - penelitian

terdahulu yang memiliki karakteristik relatif sama dalam hal tema kajian, walaupun berbeda dalam hal kriteria subjek, jumlah variabel maupun metode analisis yang diterapkan. Untuk memastikan bahwa penelitian yang dilakukan memiliki kontribusi baru, penulis memaparkan keaslian penelitian dengan mengkaji penelitian – penelitian sebelumnya yang berkaitan.

Penelitian yang dilakukan berfokus pada efektivitas media pembelajaran media interactivity dengan metode Menulis di Udara (Kūsho) dalam meningkatkan kemampuan hiragana siswa kelas X SMKN 1 Bojonggede. Penelitian terkait yang memiliki kemiripan tema adalah penelitian “Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Hiragana” (Asnita & Wikarya, 2023). Penelitian ini menyimpulkan bahwa media wordwall dinyatakan memiliki pengaruh dalam meningkatkan penguasaan hiragana siswa.

Kesamaan penelitian yang dilakukan (Asnita & Wikarya, 2023) dengan penelitian ini adalah menggunakan media pembelajaran digital dan menekankan kepada variabel terikat yang sama yaitu hasil belajar hiragana dan kemampuan hiragana. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Asnita & Wikarya dengan penelitian ini yaitu penelitian ini mengkombinasikan media pembelajaran digital dengan metode Menulis di Udara (Kūsho).

Penelitian relevan lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Latifa dan Fauji (2024) berjudul “Strategi Menulis di Udara dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Islam Permata Sunnah Sidoarjo”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penerapan metode menulis di udara mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat daya ingat terhadap bentuk huruf, serta menumbuhkan semangat dan kreativitas siswa dalam pembelajaran menulis.

Kesamaan penelitian Latifa dan Fauji dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada penggunaan metode menulis di udara sebagai sarana pembelajaran yang melibatkan gerakan fisik siswa. Namun demikian, penelitian sebelumnya berfokus pada pembelajaran bahasa Arab dan keterampilan menulis huruf hijaiyah, sedangkan penelitian ini menekankan pada pembelajaran bahasa Jepang, khususnya kemampuan penguasaan huruf hiragana. Selain itu, penelitian sebelumnya menggunakan pembelajaran konvensional di kelas, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan metode menulis di udara (Kūsho) dengan media pembelajaran digital. Perbedaan lain juga terlihat pada variabel terikat, di mana penelitian Latifa dan Fauji menekankan pada keterampilan menulis bahasa Arab, sementara penelitian ini berfokus pada kemampuan huruf hiragana.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, walaupun sudah terdapat telah ada penelitian terdahulu mengenai penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran hiragana maupun metode menulis di udara, penelitian ini berbeda karena mengombinasikan media pembelajaran digital Interacty dengan metode menulis di udara (Kūsho). Dengan demikian, topik penelitian yang peneliti lakukan dapat dikatakan sebagai penelitian asli dan belum pernah dilakukan sebelumnya.