

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penguasaan bahasa asing kini bukan lagi sekadar hobi, melainkan telah menjadi sebuah kebutuhan dan banyak memberikan keuntungan yang penting dalam kehidupan. Hal ini seperti memudahkan kita untuk menjalin komunikasi dengan orang-orang dari berbagai negara, membuka peluang kerja yang lebih luas, sehingga memudahkan dalam menjalin kerja sama dengan perusahaan-perusahaan internasional. Salah satu bahasa asing yang sangat diminati oleh masyarakat Indonesia adalah bahasa Jepang. Ketertarikan ini tidak lepas dari pengaruh budaya Jepang serta banyaknya investasi perusahaan Jepang di Indonesia. Menurut Laungnitia et al. (2024), di era globalisasi penguasaan bahasa Jepang semakin penting, tidak hanya nilai budaya yang tinggi, tetapi relevansi dengan bidang teknologi dan bisnis. Hal tersebut seperti yang dikatakan oleh Widjaja et al. (2022), pembelajaran bahasa sangatlah penting karena selain dapat mempermudah komunikasi, lancar berbahasa asing juga dapat meningkatkan peluang kerja serta meningkatkan peluang studi belajar luar negeri. Kecakapan dalam bahasa Jepang memberikan manfaat, mulai dari peningkatan karir global, kemudahan kerja sama internasional, hingga akses luas terhadap literasi pendidikan berskala global.

Namun, bagi pemelajar tingkat pemula, bahasa Jepang melibatkan pemahaman yang cukup kompleks, mulai dari penguasaan kosakata, tata bahasa, hingga pemahaman budaya dan sosialnya. Berdasarkan hasil angket dari 25 siswa kelas X SMK Global Teknologi, menunjukkan bahwa sebanyak 36% mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat bahasa Jepang dan 24% siswa kesulitan dalam

memahami teks yang menggunakan huruf hiragana atau katakana. Data ini juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru bahasa Jepang di SMK tersebut yang menyatakan bahwa kesulitan bervariasi dan paling utama yang dihadapi siswa yaitu dari aspek literasi bahasa Jepang masih kurang maksimal. Guru juga menambahkan bahwa siswa sulit menghafal kosakata dan cenderung mudah lupa materi yang telah dipelajari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas X SMK Global Teknologi membutuhkan media pembelajaran tambahan yang dapat diakses secara mandiri di luar jam pelajaran untuk membantu mengatasi kesulitan mereka dalam mempelajari bahasa Jepang. Sebagai siswa SMK yang berada pada jenjang pendidikan kejuruan, siswa kelas X SMK Global Teknologi memiliki karakteristik belajar yang lebih berorientasi pada hal-hal praktis dan fungsional. Keterbatasan waktu belajar di kelas yang harus dibagi dengan mata pelajaran kejuruan lainnya menjadikan pembelajaran bahasa Jepang kurang maksimal, sehingga dibutuhkan media tambahan yang fleksibel dan dapat diakses kapan saja secara mandiri.

Selanjutnya guru menambahkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar di SMK Global Teknologi hanya mengandalkan buku digital (*e-book*) seperti *irodori* dan *raku-raku* serta video dari *YouTube* karena tidak adanya buku cetak fisik. Namun, selama pembelajaran di kelas sering menggunakan buku digital dengan format *pdf* yang dirasa kurang efektif dan siswa tidak bisa berinteraksi dengan materinya langsung serta kurang mendapat umpan balik interaktif yang dibutuhkan. Permasalahan lainnya adalah ketersediaan akses internet di sekolah. Siswa diizinkan membawa gawai untuk kebutuhan pembelajaran di kelas, tetapi ketersediaan *wi-fi* dari sekolah tidak memadai dan siswa juga terkendala sinyal serta kuota internet yang dimiliki masing-masing siswa. Guru pernah menggunakan

aplikasi seperti *Quizizz* atau *Kahoot*, namun terhambat oleh keterbatasan fasilitas tersebut. Berbeda dengan kebutuhan guru akan alat bantu mengajar di kelas, permasalahan yang lebih mendesak justru terletak pada ketiadaan media yang dapat digunakan siswa secara mandiri di luar jam pelajaran, mengingat keterbatasan waktu tatap muka di kelas tidak selalu cukup bagi siswa untuk menguasai materi bahasa Jepang secara maksimal. Guru berpendapat akan lebih baik apabila terdapat aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat diakses siswa secara *offline* sebagai media tambahan belajar mandiri, di luar media yang selama ini digunakan pada pembelajaran di kelas.

Dari permasalahan yang ada, perlunya alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak tergantung pada internet. Media pembelajaran bahasa Jepang berbasis aplikasi sebagian besar merupakan media yang diakses menggunakan internet secara penuh, seperti aplikasi *JA Sensei* (Silalahi et al. 2025) dan *SakuJapan* (Hardika et al. 2025) yang masing-masing menyediakan materi pembelajaran seperti *Lessons*, *Kana*, *Kanji*, dan *Vocabulary* secara daring. Kondisi ini kurang sesuai dengan kebutuhan siswa SMK Global Teknologi mengingat keterbatasan akses *wi-fi* di sekolah maupun kuota internet pribadi siswa. Berbeda dengan kedua aplikasi tersebut, terdapat aplikasi yang dapat diakses baik secara online maupun offline, salah satunya adalah aplikasi *JHami*. Aplikasi *JHami* tersedia secara gratis di *Google Playstore* dan kemungkinan dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran mandiri, aplikasi ini dapat diakses secara *online* maupun *offline*. Pemilihan media yang tepat menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran. Media juga dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif (Sukmawati,

2021). Media berfungsi sebagai alat bantu untuk menyederhanakan materi yang sulit dan memperjelas pemahaman siswa melalui representatif visual yang menarik. Hal tersebut didukung oleh Arsyad (2011), yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu mempertinggi proses belajar siswa yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi. Media yang tepat dapat mengubah suasana kelas yang mulanya pasif menjadi lebih dinamis.

Aplikasi JHami telah memiliki tanggapan positif dari pengguna di *Google Playstore* dengan meraih rating yang tinggi yaitu 4,2 dari 5 bintang, begitupun juga kolom komentar dipenuhi ulasan positif. Banyak pengguna menyatakan bahwa JHami sangat bermanfaat untuk pemula yang ingin mempelajari dasar-dasar bahasa Jepang dengan materi yang cukup lengkap. Aplikasi ini menyediakan menu *Alphabet* yang mencakup materi Hiragana dan Katakana dilengkapi menu *draw* untuk melatih cara menulis, serta *flashcard*, *choice*, dan *match* untuk mengasah daya ingat siswa. Selain itu, JHami juga menyediakan menu *Minna 1* dan *Words-Topics* (kosakata dengan topik) yang dilengkapi *grammar* dan audio pelafalan. Adapun fitur-fitur lainnya yang mendukung pembelajaran bahasa Jepang seperti *NHK Easy Japanese* dan *Japanese Communication*. JHami tidak hanya sebagai penyimpanan materi saja, tetapi sebagai tutor yang fleksibel untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan menyimak secara lebih konkret bagi penggunanya secara individual. Hal ini menjadi gambaran kepuasan pengguna terhadap fungsional yang disajikan pada aplikasi JHami sebagai sarana belajar mandiri

Hal tersebut menjadi salah satu alasan peneliti untuk menjadikan aplikasi JHami sebagai objek penelitian, untuk dianalisis lebih lanjut kesesuaian fitur dan kontennya dengan perangkat pembelajaran bahasa Jepang kelas X di SMK Global

Teknologi sebagai media tambahan pembelajaran bagi siswa. Penelitian ini secara khusus difokuskan pada perspektif siswa sebagai pengguna utama aplikasi JHami dalam konteks belajar mandiri, bukan sebagai alat bantu mengajar bagi guru di dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis aplikasi JHami sebagai referensi pembelajaran bahasa Jepang khusus di SMK tersebut sehingga dapat digunakan siswa sebagai referensi belajar mandiri yang berkualitas. Hasil analisis ini menjadi dasar ilmiah yang valid sebelum aplikasi ini direkomendasikan secara resmi kepada siswa sebagai media tambahan belajar di luar jam pelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kesesuaian konten dan fitur aplikasi JHami sebagai media tambahan untuk pembelajaran bahasa Jepang siswa kelas X di SMK Global Teknologi?
2. Bagaimana tanggapan siswa kelas X SMK Global Teknologi terhadap kelebihan dan kekurangan aplikasi JHami sebagai media tambahan untuk pembelajaran bahasa Jepang?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kesesuaian konten dan fitur aplikasi JHami sebagai media tambahan untuk pembelajaran bahasa Jepang siswa kelas X di SMK Global Teknologi.
2. Untuk mengetahui tanggapan siswa kelas X SMK Global Teknologi terhadap kelebihan dan kekurangan pemakaian aplikasi JHami sebagai media tambahan untuk pembelajaran bahasa Jepang.

1.4 Batasan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini dibatasi dengan memfokuskan pembahasan agar lebih terarah atas masalah-masalah seperti berikut ini:

1. Objek penelitian ini adalah berfokus pada media interaktif JHami dengan menganalisis konten materi dan fitur interaktif yang tersedia di dalamnya.
2. Materi yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi sesuai dengan kebutuhan siswa kelas X. Fokus analisis fitur-fitur tersebut memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri.
3. Penelitian ini hanya berfokus pada deskripsi karakteristik materi, fungsi fitur, serta respons siswa selama menggunakan media tersebut. peneliti tidak mengukur hasil belajar siswa.
4. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Global Teknologi dengan jumlah 27 siswa yang sedang mempelajari mata pelajaran bahasa Jepang tingkat dasar.
5. Aplikasi JHami memiliki beberapa menu utama, yaitu Basic (Alphabet, NHK Easy Japanese, Japanese Communication), Word (Word-Topics, Favorite Words, Minna 1), Grammar, Test, dan More (Listen). Penelitian ini membatasi analisis keselarasan materi hanya pada menu dan fitur yang berkaitan langsung dengan topik pembelajaran kurikulum kelas X, sedangkan menu Grammar, Test, dan fitur Favorite Words tidak dianalisis karena berada di luar capaian pembelajaran atau bersifat sebagai fitur pendukung. Analisis tata bahasa dalam penelitian ini juga dibatasi sebatas

identifikasi deskriptif perbedaan pola kalimat antara JHami (berbasis Minna no Nihongo) dan buku Irodori, bukan sebagai kajian linguistik komparatif.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoretis: Memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam penggunaan media digital interaktif sebagai sarana pengajaran bahasa asing yang modern.
- b. Manfaat Praktis:
 1. Bagi Siswa
Memberikan pengalaman belajar baru yang lebih menyenangkan, mandiri, dan tidak membosankan dalam mendalami dasar-dasar bahasa Jepang.
 2. Bagi Pendidik
Menjadi referensi atau alternatif pilihan media pembelajaran yang menyeluruh untuk mengajarkan materi yang dianggap sulit.
 3. Bagi Sekolah
Sebagai masukan bagi SMK Global Teknologi dalam upaya terus mengintegrasikan media digital ke dalam setiap mata pelajaran.

1.6 State of the art (Keaslian Penelitian)

Penelitian terkait pengkajian pada media aplikasi interaktif berbasis android untuk mendukung pembelajaran bahasa asing telah banyak dilakukan oleh penelitian sebelumnya. Peneliti menyertakan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan tema, seperti penelitian yang dilakukan oleh Silalahi et al.

(2025) dengan judul “Analisis Penggunaan Aplikasi JA Sensei sebagai Media Pembelajaran dalam Menguasai Bahasa Jepang” dalam penelitian tersebut menjelaskan, penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mengeksplorasi fitur-fitur dalam aplikasi JA Sensei, seperti *Lessons*, *Kana*, *Kanji*, dan *Vocabulary*. Dalam penelitian tersebut murni berdasarkan pengalaman langsung dari pengguna tanpa menggunakan kuesioner maupun wawancara, yang dimana peneliti tersebut menggunakan aplikasi JA Sensei berulang kali untuk mendapatkan pandangan terhadap kekurangan dan kelebihan pada aplikasi JA Sensei. Perbedaan dengan penelitian dari Silalahi et al. (2025) adalah dari objek material yang diteliti berdasarkan pengalaman personal dengan mengeksplorasi mandiri secara berulang dalam beberapa hari untuk mendapatkan manfaat dari aplikasi JA Sensei. Sedangkan, penelitian ini berfokus pada analisis aplikasi JHami dengan menggunakan data instrumen angket untuk mengumpulkan tanggapan siswa kelas X di SMK Global Teknologi.

Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Hardika et al. (2025) dengan judul “Analisis Manfaat Aplikasi SakuJapan untuk Pembelajaran Keterampilan Dasar Bahasa Jepang Mahasiswa di Sekolah Vokasi IPB” Penelitian tersebut menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan mengumpulkan data persepsi dan pengalaman mahasiswa terkait menggunakan aplikasi SakuJapan. Penelitian tersebut mengevaluasi efektivitas aplikasi SakuJapan yang menyediakan ribuan artikel, kosakata, kanji, serta fokus pada keterampilan dasar (Hiragana, Katakana, Kosakata). Perbedaannya terletak pada objek material dan cakupan materi. SakuJapan lebih difokuskan untuk persiapan ujian JLPT dan mahasiswa

vokasi. Sedangkan penelitian ini berfokus pada analisis aplikasi JHami dengan menyesuaikan kebutuhan belajar siswa kelas X SMK Global Teknologi.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Azura et al. (2025) dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi Busuu sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat Pemula" yang diterbitkan dari jurnal Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan mengkaji fitur-fitur utama aplikasi Busuu, termasuk materi pembelajaran dari tingkat pemula hingga mahir, fitur latihan interaktif, kosakata, dan catatan pribadi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Busuu dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang tingkat pemula karena menawarkan antarmuka yang ramah pengguna, materi terstruktur dengan dukungan visual dan audio, serta kesempatan berinteraksi dengan penutur asli. Relevansi penelitian Azura et al. (2025) dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji aplikasi pembelajaran bahasa Jepang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Meskipun demikian, terdapat beberapa perbedaan yang mendasar. Penelitian Azura et al. hanya menganalisis fitur aplikasi Busuu secara umum tanpa mencocokkannya dengan kurikulum atau perangkat pembelajaran sekolah tertentu, serta tidak melibatkan tanggapan langsung dari siswa sebagai pengguna. Sedangkan penelitian ini tidak hanya menganalisis fitur aplikasi JHami, tetapi juga menyelaraskan kontennya secara langsung dengan perangkat pembelajaran bahasa Jepang kelas X SMK Global Teknologi, serta melengkapinya dengan data angket tanggapan siswa sebagai pengguna langsung.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai analisis dan pemanfaatan aplikasi

pembelajaran bahasa Jepang telah banyak dilakukan dengan berbagai pendekatan dan objek yang beragam. Namun, terdapat beberapa kebaruan yang membedakan penelitian ini dari penelitian sebelumnya. Pertama, dari segi objek penelitian, sejauh penelusuran peneliti kajian ilmiah mengenai aplikasi JHami dalam konteks pembelajaran formal masih belum ditemukan, berbeda dengan JA Sensei, SakuJapan, dan Busuu yang telah memiliki kajian ilmiah sebelumnya. Kedua, dari segi pendekatan analisis, penelitian ini tidak hanya mengkaji fitur aplikasi secara umum maupun mengumpulkan tanggapan pengguna melalui kuesioner, tetapi juga melakukan analisis keselarasan konten aplikasi JHami dengan perangkat mengajar bahasa Jepang kelas X SMK Global Teknologi secara langsung, tetapi juga melakukan analisis keselarasan konten aplikasi JHami dengan perangkat pembelajaran bahasa Jepang kelas X SMK Global Teknologi secara langsung sebuah pendekatan yang belum ditemukan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Ketiga, dari segi konteks dan subjek penelitian, penelitian ini berfokus pada siswa kelas X SMK yang baru mengenal bahasa Jepang dengan segala keterbatasannya, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mengkaji mahasiswa vokasi maupun pelajar secara umum. Keempat, dari segi posisi aplikasi, penelitian ini secara spesifik memposisikan aplikasi JHami sebagai media tambahan yang digunakan di luar jam pelajaran untuk mendukung pembelajaran mandiri, bukan sebagai media pembelajaran utama di kelas.