

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi sekarang ini diciptakan dan dikembangkan untuk mempermudah aktivitas manusia dalam segala aspek bidang, seperti bidang kesehatan, transportasi, komunikasi dan pendidikan. Teknologi tidak hanya mempermudah aktivitas manusia dalam bekerja, tetapi juga mempermudah manusia dalam memperoleh dan mengelola informasi. Salah satu bidang yang merasakan dampak positif dari perkembangan teknologi yang semakin pesat adalah pendidikan.

Peran teknologi sangat berpengaruh pada dunia pendidikan. Teknologi yang berkembang sampai saat ini memiliki dampak yang beragam, adapun dampak positif yang tampak jelas fungsinya sebagai media belajar yang efektif. Melalui penerapan teknologi, pembelajaran dapat dilakukan tidak hanya dalam ruang kelas, melainkan dapat dilakukan secara daring dengan beragam *platform digital*. Pemanfaatan teknologi juga memungkinkan peserta didik maupun guru mengakses sumber belajar dan media belajar yang lebih beragam, menarik, kreatif dan interaktif, seperti video pembelajaran aplikasi edukatif hingga kecerdasan buatan yang mendukung proses pembelajaran. Baroroh et al. (2024) menjelaskan *Learning Management System (LMS)* adalah pemanfaatan teknologi sebagai *platform* pengelolaan materi pembelajaran, pengujian, penilaian, dan interaksi antara guru dan siswa secara daring. Sedangkan menurut Sari & Munir (2024) teknologi seperti

platform e-learning, aplikasi pembelajaran, dan alat kolaboratif *digital* membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Sumber belajar dan media belajar yang menjadi sangat beragam dengan harapan dapat membuat siswa belajar dengan interaktif, efektif, dan fleksibel. Penentuan kurikulum dan media belajar yang interaktif, efektif dan fleksibel sangatlah penting.

Teknologi berperan dalam kurikulum merdeka khususnya literasi digital. Sesuai dengan amanah pada kurikulum merdeka, literasi digital bukan sekedar kemampuan menggunakan teknologi, akan tetapi kemampuan menerima dan memilah informasi yang akurat. Adapun menurut Suherdi dalam Zakia & Sunarni (2024) literasi digital merupakan sebuah pengetahuan dalam menggunakan media *digital* untuk menemukan informasi, mengerjakan, mengevaluasi, membuat informasi serta memanfaatkannya secara bijak, cerdas, cermat tepat dan patuh hukum. Kemajuan teknologi juga berperan sebagai jembatan perubahan dalam pendekatan pembelajaran bahasa asing, termasuk dalam pembelajaran bahasa Jepang. Teknologi dapat membantu dalam mempelajari bahasa Jepang melalui audio, video, sosial media, dan aplikasi pembelajaran.

Bahasa Jepang menjadi salah satu bahasa asing yang diminati oleh siswa SMA di Indonesia. Bahasa Jepang telah menjadi salah satu mata pelajaran pilihan di SMA. Minat terhadap bahasa Jepang disebabkan oleh beberapa alasan yaitu untuk bekerja di Jepang, studi di Jepang, budaya Jepang, dan wisata ke Jepang. Menurut survei yang dilakukan oleh Japan Foundation (2024) Indonesia menjadi negara ke-2 dengan tingkat minat belajar bahasa Jepang terbanyak setelah Cina. Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang sering kali ditemukan siswa SMA yang

memiliki kesulitan dalam membaca dan menulis huruf hiragana. Miyarti & Arni (2022) menjelaskan siswa sering mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis huruf hiragana yang disebabkan oleh banyaknya jumlah huruf, kemiripan bentuk antar huruf, serta aturan penulisan yang harus diikuti, sehingga mempengaruhi kemampuan siswa dalam menguasai huruf hiragana. Sedangkan menurut Kumala & Febriyanti (2022) masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis huruf hiragana secara tepat, baik dari segi bentuk maupun aturan penulisannya

Peneliti melakukan survei pada Jumat, 6 Oktober 2025 kepada siswa kelas XI AKL SMK Yayasan Tinta Emas Indonesia yang dilakukan dengan menggunakan *google form*, peneliti memilih sekolah ini dikarenakan SMK Yayasan Tinta Emas Indonesia bekerjasama dengan PT Astra Daihatsu Motor, yang menerapkan budaya industri Jepang. Hasil survei menunjukkan siswa yang mengalami kesulitan dalam mengingat huruf hiragana sebanyak 25 siswa (87%) dari 28 siswa. Adapun hasil wawancara dengan guru Bahasa Jepang di SMK Yayasan Tinta Emas Indonesia diketahui beberapa kendala dalam proses belajar. Salah satunya adalah kelemahan siswa dalam membaca dan menulis huruf hiragana.

Tantangan utama adalah menguasai cara membaca dan menulis huruf hiragana karena siswa tidak terbiasa dengan bentuk tulisan yang jauh berbeda dengan tulisan huruf dalam bahasa ibu. Selain itu, banyak siswa yang merasa tidak percaya diri dan enggan untuk berlatih membaca dan menulis huruf hiragana karena takut membuat kesalahan atau takut tulisan dinilai tidak rapi. Kekhawatiran ini dapat menghambat kemampuan siswa untuk berlatih dan mengembangkan keterampilan membaca dan menulis huruf hiragana. Kesulitan dalam proses pembelajaran tersebut membutuhkan adanya strategi yang tepat dalam penggunaan

media pembelajaran. Oleh karena itu, siswa memerlukan media yang bersifat menyenangkan dan interaktif sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar.

Media belajar adalah sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan, informasi, atau materi pembelajaran dari guru kepada siswa hingga proses belajar menjadi lebih interaktif, efektif dan efisien. Kehadiran media belajar berfungsi membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, mempermudah penyampaian materi, serta meningkatkan motivasi belajar. Adapun menurut Gagne dalam Sapriyah (2019), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya belajar. Sementara Menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) dalam Rahim (2023) segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang peserta didik untuk lebih semangat belajar. Contoh media pembelajaran yaitu, buku, televisi, kaset, film dan lainnya.

Perkembangan teknologi digital memungkinkan aplikasi berbasis *smartphone* maupun komputer digunakan sebagai media belajar. Aplikasi pembelajaran menyediakan berbagai fitur interaktif, seperti latihan soal, kuis, simulasi, maupun materi berbasis visual dan audio yang dapat diakses kapan saja. Hal ini menjadikan aplikasi sebagai media belajar yang fleksibel, menarik, serta mampu menyesuaikan dengan gaya belajar siswa. Terdapat banyak aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang diantaranya aplikasi Hey Japan, Memory Hint Hiragana, Kahoot, Duo Linggo dan lainnya.

Salah satu aplikasi yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan huruf hiragana adalah aplikasi Hey Japan. Aplikasi Hey Japan adalah aplikasi belajar bahasa Jepang yang memiliki beragam fitur pembelajaran yaitu

kosakata, tata bahasa, dan beragam tema belajar yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan pengguna. Serta keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, membaca, menulis dan berbicara. Aplikasi Hey Japan juga bisa digunakan untuk belajar tes JLPT (*Japanese-Language Proficiency Test*). Aplikasi ini berbentuk seperti penyelesaian misi, untuk membuka setiap tema harus menyelesaikan beberapa pembelajaran tema sebelumnya. Aplikasi Hey Japan ini memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan dan jadwal mereka, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan konsistensi dalam pembelajaran. Selain itu, siswa juga bisa mengatur target belajar dalam seharinya.



Gambar 1.1 Tampilan Awal Bagian Belajar Huruf Hiragana

Aplikasi Hey Japan digunakan sebagai media belajar penguasaan membaca dan menulis huruf hiragana. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Permana et al. (2024) aplikasi Hey Japan efektif sebagai media pembelajaran bahasa Jepang dalam penguasaan tata bahasa dasar. Aplikasi Hey Japan memiliki fitur untuk

latihan membaca huruf hiragana yang dilengkapi audio yang dapat didengar cara pelafalannya dan dapat melakukan latihan berulang. Serta terdapat fitur untuk latihan menulis huruf hiragana yang dilengkapi dengan visual urutan guratan yang tepat dan dapat melakukan latihan menulis berulang. Ada beberapa bentuk latihan untuk membaca huruf hiragana diantaranya adalah memasangkan huruf hiragana dengan romaji yang tepat, pilihan ganda, mendengar audio lalu memilih mana yang benar. Adapun latihan menulis huruf hiragana akan diacak huruf dan kemudian menuliskan urutan guratannya serta menulis huruf hiragana yang terdengar pada audio latihan. Dalam penggunaan aplikasi Hey Japan sebagai media pembelajaran perlu diperhatikan bahwa setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda yang dapat mempengaruhi proses dan hasil dari pembelajaran.



Gambar 1.2 Tampilan Belajar Huruf dan Latihan Menulis

Dalam pembelajaran bahasa asing, media belajar dan gaya belajar adalah salah satu yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan dapat menentukan

hasil belajar. Menurut Joko dalam Magdalena & Afifah (2020) gaya belajar (*learning styles*) merupakan suatu proses gerak laku, penghayatan, serta kecenderungan seorang pelajar mempelajari atau memperoleh suatu ilmu dengan cara yang tersendiri. Sedangkan menurut Budi et al. (2021) gaya belajar merupakan kecenderungan sikap atau kebiasaan yang ditempuh oleh peserta didik dalam menyerap, mengolah, dan mengatur informasi guna memperoleh pengetahuan serta keterampilan. Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda dalam memahami informasi pembelajaran. Gaya belajar peserta didik dikategorikan menjadi tiga, yakni gaya belajar auditori, gaya belajar visual, dan gaya belajar kinestetik.

Adapun beberapa penelitian terdahulu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi aplikasi terbukti memberikan dampak positif terhadap pembelajaran bahasa Jepang, khususnya terhadap penguasaan huruf hiragana. Hal ini didukung oleh Permana et al. (2024) yang menyatakan bahwa aplikasi Hey Japan berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar serta motivasi siswa. Sejalan dengan itu, Ardianto & Buchari (2022) serta Juliani et al. (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media digital seperti aplikasi dan pembelajaran daring mampu meningkatkan minat, keterlibatan, serta pemahaman siswa dalam membaca huruf hiragana dan katakana.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun media pembelajaran berbasis digital terbukti efektif, masih diperlukan pengembangan strategi pembelajaran yang lebih optimal, terutama dengan mempertimbangkan faktor lain seperti karakteristik dan gaya belajar siswa, agar penguasaan huruf hiragana dapat meningkat secara maksimal.

Berdasarkan hal diatas, peneliti tertarik mencari tahu pengaruh media belajar berbasis aplikasi dan gaya belajar siswa terhadap penguasaan huruf hiragana untuk membantu menemukan media pembelajaran yang lebih interaktif, efektif dan fleksibel. Serta untuk dapat membantu siswa belajar dan berlatih penguasaan huruf hiragana sesuai dengan gaya belajar siswa kelas XI AKL SMK Yayasan Tinta Emas Indonesia dengan Aplikasi Hey Japan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang penelitian ini, maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan antara lain sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi Hey Japan dan gaya belajar siswa terhadap penguasaan huruf hiragana?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi Hey Japan pada kelompok siswa yang memiliki gaya belajar visual terhadap penguasaan huruf hiragana?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi Hey Japan pada kelompok siswa yang memiliki gaya belajar auditori terhadap penguasaan huruf hiragana?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan penelitian ini, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Hey Japan dan gaya belajar siswa terhadap penguasaan huruf hiragana.

2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Hey Japan pada kelompok siswa yang memiliki gaya belajar visual terhadap penguasaan huruf hiragana.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Hey Japan pada kelompok siswa yang memiliki gaya belajar auditori terhadap penguasaan huruf hiragana.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pengaruh penggunaan aplikasi Hey Japan dan gaya belajar siswa terhadap penguasaan huruf hiragana. Gaya belajar dalam penelitian ini dibatasi pada dua jenis, yaitu gaya belajar visual dan auditori. Adapun alasan dibatasi pada dua jenis gaya belajar adalah fitur dan tampilan pada aplikasi Hey Japan cocok untuk gaya belajar visual dan auditori. Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi Hey Japan, yaitu mengenal huruf, audio pelafalan bunyi, audio cara membaca, latihan menulis dan latihan membaca huruf.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI AKL SMK Tinta Emas Indonesia. Selain itu, penggunaan aplikasi Hey Japan dalam penelitian ini dibatasi sebagai media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran huruf hiragana.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat terhadap berbagai pihak yang terkait, baik secara teoritis maupun praktis. Berikut manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan bahasa Jepang, khususnya pada penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi digital dan gaya belajar siswa dalam meningkatkan penguasaan huruf hiragana. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya penelitian mengenai hubungan antara penggunaan aplikasi Hey Japan dan gaya belajar, terutama pada kelompok gaya belajar visual dan kelompok gaya belajar auditori terhadap penguasaan huruf hiragana, serta dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan membahas topik sejenis, baik dalam pembelajaran bahasa Jepang maupun bahasa asing lainnya. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terkait pentingnya penyesuaian media pembelajaran dengan karakteristik gaya belajar siswa guna menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan mengoptimalkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan aplikasi Hey Japan, terkhusus pada siswa yang memiliki gaya belajar visual dan gaya belajar auditori diharapkan

terjadi peningkatan penguasaan huruf hiragana karena fitur yang tersedia dan tampilan visual pada aplikasi Hey Japan yang menarik dan sesuai untuk gaya belajar visual maupun auditori.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru bahasa Jepang dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi digital yang sesuai dengan gaya belajar siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih interaktif, efektif, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam menentukan kebijakan terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya aplikasi Hey Japan sebagai salah satu alternatif media pendukung pembelajaran bahasa Jepang di SMK Yayasan Tinta Emas Indonesia.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi digital dan gaya belajar terhadap penguasaan bahasa Jepang, baik pada aspek huruf hiragana, katakana, kanji maupun keterampilan berbahasa lainnya.

1.6 Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi *digital* dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya pada penguasaan huruf hiragana telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Penelitian-penelitian terdahulu secara umum menunjukkan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *digital* atau teknologi digital memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, minat maupun keterlibatan siswa dalam mempelajari huruf hiragana dan katakana. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian terdahulu, baik pada variabel, subjek, lokasi maupun fokus penelitian. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran *digital* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang, seperti kosakata, tata bahasa maupun keterampilan membaca.

Permana et al. (2024) dalam penelitiannya, mengkaji efektifitas aplikasi Hey Japan sebagai media pembelajaran tata bahasa Jepang tingkat dasar, dengan hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari hasil pre-test dan post-test. Penelitian tersebut memiliki fokus pada salah satu variabel, yaitu efektifitas aplikasi terhadap tata bahasa dasar, tanpa menghubungkan dengan gaya belajar siswa. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini tidak hanya mengkaji penggunaan aplikasi Hey Japan, tetapi juga menghubungkan dengan variabel gaya belajar siswa, serta fokus objek penelitian ini pada penguasaan huruf hiragana, bukan tata bahasa secara umum.

Penelitian lain yang relevan, yaitu penelitian oleh Ardianto & Buchari (2022) yang meneliti peningkatan kemampuan membaca teks berhuruf hiragana

dan katakana melalui Google Japanese Input berbasis Google Classroom, serta Juliani et al. (2022) yang mengkaji pemanfaatan media pembelajaran daring seperti video dan aplikasi komunikasi dalam membantu siswa memahami huruf hiragana dan katakana. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa media digital secara umum efektif meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, namun belum mengukur karakteristik individu siswa seperti gaya belajar yang turut berperan dalam pengaruh tersebut. Penelitian ini melengkapi celah tersebut dengan menjadikan gaya belajar, khususnya gaya belajar visual dan auditori sebagai variabel kedua yang diuji pengaruhnya secara terpisah maupun bersama-sama dengan penggunaan aplikasi.

Secara keseluruhan, perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terdapat pada penggabungan dua variabel bebas sekaligus, yaitu aplikasi Hey Japan dan gaya belajar siswa, dianalisis pengaruh secara simultan menggunakan regresi linear berganda, maupun secara terpisah pada masing-masing kelompok gaya belajar visual dan auditori menggunakan regresi linear sederhana. Subjek penelitian ini juga berbeda dari penelitian sebelumnya, yaitu siswa kelas XI AKL SMK Yayasan Tinta Emas Indonesia, yang belum pernah menjadi subjek pada penelitian serupa sebelumnya.