

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin pesat menjadikan banyaknya penemuan-penemuan yang semakin canggih dan mutakhir. Sama halnya dengan dunia pendidikan yang turut ikut serta dalam perubahan zaman. Pada era ini sudah banyak sekali pembelajaran yang menggunakan bantuan teknologi atau yang biasa disebut *digital learning*. Seiring perkembangan *digital learning*, sudah banyak sekolah-sekolah maupun perguruan tinggi yang telah menerapkan pembelajaran *digital*. Contoh dari pembelajaran digital adalah dengan penggunaan aplikasi *smartphone* untuk membantu pembelajaran. Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran juga sudah diterapkan di beberapa sekolah. Menurut Barakati (2013: 11) *smartphone* mampu memotivasi siswa dalam pembelajaran karena cepat, praktis, mudah, dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi yang ada pada siswa muncul karena adanya kemudahan yang ada pada *smartphone* yang kemudian dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

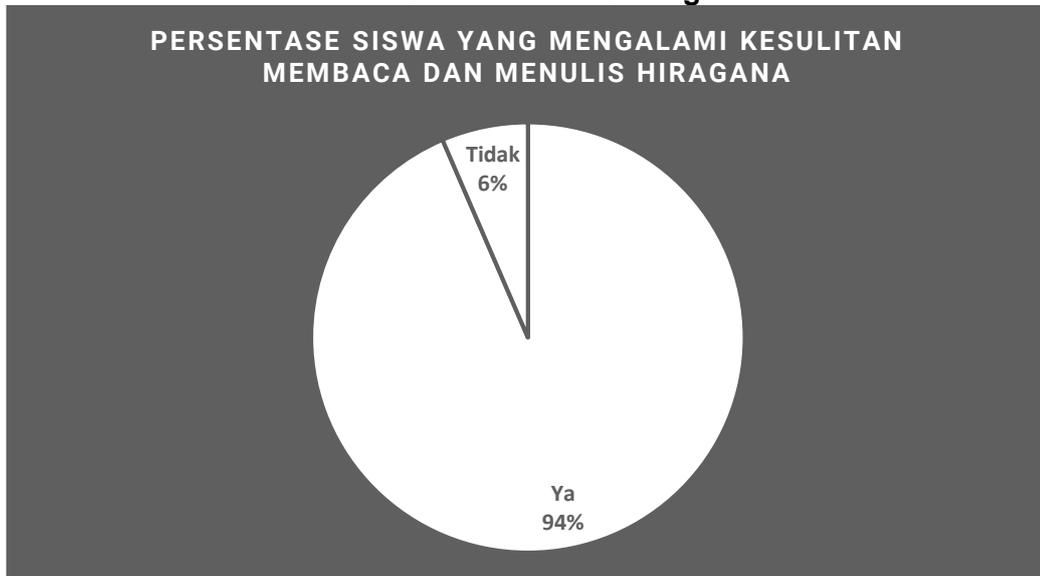
Pada proses pembelajaran, *smartphone* dapat dimanfaatkan melalui kemudahan-kemudahan yang ada di dalamnya, misalnya dapat berupa fitur internet, ataupun aplikasi. Sebagai salah satu contoh yaitu pemanfaatan aplikasi yang ada. Pemanfaatan aplikasi dapat berupa penggunaan aplikasi sebagai bahan ajar pada sebuah proses pembelajaran suatu bidang pendidikan, misalnya yaitu pembelajaran bahasa Jepang.

Pada pembelajaran bahasa Jepang sudah terdapat banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran bahasa Jepang yang tersedia pada toko aplikasi *online* seperti *play store* ataupun *appstore*. Aplikasi tersebut dapat diunduh dan dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Salah satu aplikasi yang baru saja dikembangkan adalah aplikasi *android* "Kana Augmented Reality". Kana Augmented Reality adalah aplikasi pembelajaran bahasa Jepang tingkat awal untuk

mempelajari huruf Jepang yang paling dasar yaitu *hiragana*. Tidak hanya itu, aplikasi Kana Augmented Reality (Kana AR) juga dipadu dengan teknologi *augmented reality* yang memungkinkan pengguna bisa merasakan objek virtual yang menjadi nyata pada dunia yang sesungguhnya. Penguasaan huruf Jepang yang di dalamnya terdapat *hiragana* adalah hal yang penting untuk dipelajari bagi pembelajar bahasa Jepang. Tanpa penguasaan *hiragana*, pembelajar akan kesulitan ketika membaca teks Jepang maupun menulis teks yang menggunakan bahasa Jepang. Akan tetapi pada umumnya institusi sekolah menengah di Indonesia menggunakan media ajar seperti buku *sakura* dan *nihongo kira kira* yang dimana kedua media ajar tersebut lebih menekankan pada pembelajaran percakapan sehari-hari. Dengan kata lain, belum banyak sekolah yang menerapkan media pembelajaran untuk *hiragana* yang lebih menarik daripada sebuah buku pelajaran.

Sebagai salah satu contoh kasus, di kelas ekstrakurikuler bahasa Jepang SMK Negeri 1 Depok Sleman, pembelajaran ditekankan pada percakapan keseharian bahasa Jepang dan bukan pada penguasaan huruf. Sehingga, siswa masih mengalami kendala dalam membaca maupun menulis huruf Jepang. Hal tersebut dapat dilihat dari data survei yang peneliti ambil pada tanggal 30 Mei 2018 di kelas X Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) 3, SMK Negeri 1 Depok Sleman. Lebih lanjut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Grafik 1.1
Persentase Siswa SMK Negeri 1 Depok Sleman yang Mengalami Kesulitan Membaca dan Menulis Hiragana



Berdasarkan fakta tersebut peneliti memandang perlu dilakukan penelitian eksperimen dengan menggunakan aplikasi “Kana Augmented Reality” pada pembelajaran *hiragana* di SMK Negeri 1 Depok Sleman. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan pembelajar masa kini khususnya siswa sekolah menengah dalam mempelajari *hiragana*. Kemudian, untuk mengetahui keefektifan penggunaan media tersebut peneliti akan melakukan penelitian eksperimen pada siswa SMK Negeri Depok Sleman, yang dimana peneliti akan membagi dua kelas. Satu kelas untuk mengetahui hasil belajar huruf *hiragana* tanpa menggunakan media pembelajaran “Kana Augmented Reality” dan yang satu lagi untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam mempelajari huruf *hiragana* dengan menggunakan media pembelajaran “Kana Augmented Reality”.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti memandang perlu dilakukan penelitian tentang “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android “Kana Augmented Reality” pada Pembelajaran Huruf Hiragana” (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Depok Sleman Tahun Ajaran 2018/2019).

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang peneliti susun untuk menjelaskan masalah dalam penelitian kali ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah keefektifan aplikasi Kana Augmented Reality dalam pembelajaran huruf *hiragana* bahasa Jepang?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kana Augmented Reality dalam membantu penguasaan huruf *hiragana* bahasa Jepang?

C. Batasan Masalah

Penelitian ini membahas mengenai penerapan media pembelajaran aplikasi *android* Kana Augmented Reality pada SMK Negeri 1 Depok Sleman kelas XI Tahun Ajar 2018/2019. Diperlukan batasan masalah agar pembahasan lebih fokus, terarah, dan tidak melebar. Oleh karena itu, penulis memberikan batasan masalah seperti berikut.

1. Keefektifan aplikasi Kana Augmented Reality diukur dari hasil belajar siswa dalam mempelajari huruf hiragana.
2. Hasil belajar siswa dalam mempelajari huruf *hiragana* diambil dari *pre-test* dan *post-test* yang diadakan di awal dan akhir eksperimen.
3. Peneliti hanya membatasi siswa kelas XI OTKP 1 sebagai kelas kontrol dan siswa kelas XI OTKP 3 sebagai kelas eksperimen.
4. Hiragana yang dipelajari siswa hanya sebatas hiragana dasar yang berjumlah 46 huruf meliputi dari huruf あ sampai huruf ん.
5. Tanggapan siswa dalam penelitian ini meliputi persepsi siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kana Augmented Reality, penggunaan aplikasi, dan manfaat dari aplikasi tersebut.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian untuk menargetkan penelitian kali ini secara tepat adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui keefektifan aplikasi Kana Augmented Reality dalam pembelajaran *hiragana* bahasa Jepang.

2. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kana Augmented Reality dalam membantu penguasaan *hiragana* bahasa Jepang,

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan membawa manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam pengembangan media pembelajaran. Selain itu juga dengan adanya media pembelajaran yang baru bisa menambah khazanah ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan dapat mengunduh dan menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran bahasa Jepang secara mandiri.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat menerapkan aplikasi Kana Augmented Reality kedalam pembelajaran agar pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan.
- c. Bagi peneliti, diharapkan dapat dijadikan referensi dalam membuat eksperimen yang serupa dengan meneliti bidang yang lain, seperti kosakata bahasa Jepang atau *katakana*.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari persepsi dan kesamaan konsep dalam mengartikan istilah maka perlu ditegaskan beberapa istilah sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa (Aqib, 2017).
2. *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi (Widarko, 2017: 38).
3. *Augmented Reality* adalah teknologi yang bisa mengoperasikan dunia nyata sebagai latar belakang untuk melihat benda atau

tempat di dunia virtual (Micheal Lanham, terjemahan Takahashi, Andou, Egawa, Andou, 2017: 2).

4. *Hiragana* melambangkan suku kata tunggal, dan digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari Jepang asli (Renariah, 2002: 10).

G. Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini dibagi menjadi lima bab, yaitu bab I sebagai pendahuluan, bab II kajian pustaka, bab III metode penelitian, bab IV analisis data, dan terakhir bab V penutup. Uraian isi dari skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisikan tentang pembelajaran bahasa, pembelajaran bahasa Jepang, media pembelajaran bahasa dan jenisnya, Kana Augmented Reality, huruf Jepang dan fungsinya, *hiragana*, pembelajaran bahasa Jepang di SMK Negeri 1 Depok Sleman, dan penelitian terdahulu.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Berisikan tentang metode penelitian, subjek penelitian, waktu dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, hipotesis penelitian.

4. BAB IV ANALISIS DATA

Berisikan tentang kajian pengolahan data serta deskripsi dari temuan penelitian yang diperoleh dari hasil olah data.

5. BAB V PENUTUP

Berisi tentang simpulan dan saran.