

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi Covid-19 menimbulkan berbagai dampak permasalahan di bidang pendidikan. Selama pandemi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dilaksanakan sesuai sesuai himbauan pemerintah untuk menghindari pertemuan yang melibatkan banyak orang. PJJ dilaksanakan untuk menghindari risiko penyebaran Covid-19. SMA Negeri 1 Singaraja menjadi salah satu lembaga pendidikan yang melaksanakan PJJ. Tetapi PJJ memunculkan berbagai permasalahan di lembaga pendidikan. PJJ menyulitkan guru SMA Negeri 1 Singaraja untuk memantau perkembangan siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar yang diharapkan.

Pandemi Covid-19 mengharuskan SMA Negeri 1 Singaraja menetapkan kebijakan untuk melaksanakan PJJ. PJJ dialami siswa kelas Ilmu Bahasa dan Budaya (IBB) pada pembelajaran Bahasa Jepang. Di pembelajaran Bahasa Jepang siswa diwajibkan untuk menguasai keterampilan membaca dan menulis huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Tetapi selama PJJ guru hanya dapat memanfaatkan *Google Classroom* sebagai alat bantu pelaksanaan pembelajaran Bahasa Jepang. Pembelajaran dengan *Google Classroom* menyebabkan guru kesulitan memantau langsung perkembangan belajar siswa dan terbatasnya waktu untuk memberikan penjelasan materi pembelajaran.

PJJ berlangsung selama tahun pelajaran 2021/2022 yang mewajibkan siswa kelas XI IBB mengikuti pembelajaran secara daring. Guru pengampu mata

pelajaran Bahasa Jepang memastikan kegiatan pembelajaran harus dapat berlangsung optimal dengan adanya latihan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Tetapi dari kendala yang dialami menyebabkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* belum maksimal.

Setelah memasuki tahun pelajaran 2022/2023 adanya pembaruan peraturan tentang penyelenggaraan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas pada bulan Januari 2022. SMA Negeri 1 Singaraja menetapkan aturan terkait durasi dan kapasitas siswa yang hadir di sekolah. Pada pembaruan peraturan PTM mewajibkan seluruh siswa dan guru sudah melaksanakan vaksinasi dan tetap menerapkan protokol kesehatan. SMA Negeri 1 Singaraja menerapkan sistem ganjil genap untuk membatasi kapasitas siswa yang melaksanakan PTM.

Setelah ada pembaruan aturan PTM secara penuh, kegiatan belajar-mengajar di SMA Negeri 1 Singaraja kembali berlangsung secara normal. Guru mulai melaksanakan pembelajaran Bahasa Jepang dan memberikan lembar latihan menulis huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Tetapi terbatasnya waktu menyebabkan pembelajaran huruf *Hiragana* dan *Katakana* tidak dapat berlangsung secara optimal.

Untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di kelas XI IBB pada pelajaran Bahasa Jepang dilaksanakan *test* penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* pada studi pendahuluan yang telah berlangsung pada tanggal 27 September 2022. Hasil *test* menunjukkan kemampuan siswa pada pembelajaran huruf *Hiragana* dan *Katakana* masih belum maksimal dan perlu adanya bimbingan. Kurangnya penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* menyulitkan

siswa untuk membaca dan menulis kosakata atau kalimat dalam Bahasa Jepang. Selain itu adapun hasil wawancara bersama guru pengampu mata pelajaran Bahasa Jepang di kelas XI IBB pada tanggal 29 September 2022. Guru menyebutkan sulitnya membiasakan siswa belajar secara mandiri selama pelaksanaan PJJ sehingga hal tersebut memberikan pengaruh terhadap capaian hasil belajar.

Berdasarkan paparan di atas, maka perlu adanya tindakan untuk dapat meningkatkan penguasaan *Hiragana* dan *Katakana*. Dalam penelitian ini akan menggunakan aplikasi untuk membantu meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* pada siswa kelas XI IBB. Penggunaan aplikasi disesuaikan dengan aturan sekolah yang memperbolehkan siswa menggunakan ponsel selama pembelajaran. Aplikasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Memory hint* dan *Obenkyo*. *Memory Hint* dan *Obenkyo* merupakan aplikasi mnemonic berbantuan gambar untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Aplikasi *Memory Hint* dan *Obenkyo* digunakan untuk meningkatkan daya ingat dan kemampuan menulis huruf *Hiragana* dan *Katakana*.

Terdapat penelitian terdahulu yang membahas efektivitas penggunaan aplikasi *Obenkyo* untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf *Hiragana* oleh Lesti (2015). Penelitian tersebut dilaksanakan di SMA Negeri 15 Bandung dengan tujuan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca dengan huruf *Hiragana*. Selanjutnya penelitian terdahulu yang membahas keefektifan aplikasi *Memory Hint* terhadap penguasaan huruf *Katakana* oleh Suryana (2021). Penelitian tersebut dilaksanakan di SMA Negeri 4 Parimanan dengan tujuan mendeskripsikan keefektifan aplikasi *Memory Hint* terhadap

penguasaan huruf *Katakana*. Penelitian Lesti (2015) dan Suryana (2021) terdapat perbedaan dari media aplikasi yang digunakan dan tujuan pembelajaran. Dari hasil kedua penelitian tersebut terdapat perbedaan dengan penelitian ini. Dari penelitian Lesti (2015) terdapat perbedaan dengan penelitian ini pada media yang digunakan, tujuan pembelajaran dan pembahas huruf Jepang. Sedangkan pada penelitian Suryana (2021) terdapat perbedaan dari hasil yang ingin dicapai dan media pembelajaran yang digunakan. Kedua penelitian tersebut hanya memanfaatkan satu aplikasi dan hanya terdapat peningkatan satu penguasaan huruf Jepang.

Pada penelitian ini satu aplikasi tidak cukup untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* karena keterbatasan pada fitur aplikasi. Sehingga adanya perbedaan penelitian ini dengan kedua penelitian tersebut dari penggunaan media aplikasi. Pada penelitian ini *Memory Hint* dan *Obenkyo* dipadukan sebagai alternatif selama proses belajar huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Penelitian yang berkaitan dengan huruf Jepang harus dijelaskan secara rinci karena dapat mempengaruhi pemahaman tentang pentingnya penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Oleh karena itu, pada penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar dan capaian kompetensi huruf *Hiragana* dan *Katakana* berbantuan dengan aplikasi *Memory Hint* dan *Obenkyo*.

Aplikasi *Memory Hint* dan *Obenkyo* menyediakan soal latihan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana*. *Memory Hint* terbagi kedalam dua aplikasi sesuai dengan jenis huruf Jepang yaitu *Hiragana* dan *Katakana Hint*. Sedangkan aplikasi *Obenkyo* menyediakan pembelajaran lengkap dengan huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Sehingga aplikasi *Memory Hint* dan *Obenkyo* dapat digunakan sebagai

alternatif media pembelajaran yang dimanfaatkan untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* pada siswa kelas XI IBB.

Penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi *Memory Hint* dan *Obenkyo* masih jarang dilakukan. Pada penelitian ini aplikasi *Memory Hint* dan *Obenkyo* dipadukan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Pembelajaran berbantuan media aplikasi diharapkan dapat membantu permasalahan siswa pada penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Siswa dapat menggunakan aplikasi tersebut selama proses pembelajaran Bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis dengan *Hiragana* dan *Katakana*. Oleh karena itu, penelitian dengan berbantuan media aplikasi *Memory Hint* dan *Obenkyo* diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran Bahasa Jepang terkait penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* pada siswa kelas XI IBB di SMA Negeri 1 Singaraja.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini didapatkan berdasarkan dari latar belakang diantaranya sebagai berikut :

1. Kegiatan belajar Bahasa Jepang di kelas XI IBB kurang efektif karena adanya kendala selama PJJ dan kurangnya jam pembelajaran huruf *Hiragana* dan *Katakana*.
2. Pada pembelajaran Bahasa Jepang kurangnya penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* sebagai awal permasalahan yang dialami siswa.
3. Siswa sering mengalami kekeliruan saat membedakan bentuk huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Banyaknya jumlah dan bentuk huruf yang sama

menjadi kendala dan menyebabkan adanya kekeliruan. Kekeliruan yang sering terjadi pada saat membedakan huruf *Hiragana ne* (ね) dan *re* (れ), huruf *me* (め) dan *nu* (ぬ), selanjutnya huruf *Hiragana ha* (は) dan huruf *o* (を) untuk partikel. Selanjutnya pada huruf *Katakana* pada huruf *n* (ン) dan huruf *so* (ソ), huruf *shi* (シ) dan huruf *tsu* (ツ).

4. Siswa merasa kesulitan membaca dan menulis huruf *Hiragana* dan *Katakana*.
5. Nilai mata pelajaran Bahasa Jepang siswa belum mencapai 73 sebagai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
6. Siswa kurang fokus dalam pembelajaran huruf *Hiragana* dan *Katakana*.
7. Kurangnya pemanfaatan media aplikasi belajar huruf *Hiragana* dan *Katakana*.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan terpusat, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

Penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* berbantuan dengan penggunaan media aplikasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah pembelajaran huruf dengan berbantuan media aplikasi *Memory Hint* dan *Obenkyo* dapat meningkatkan penguasaan *Hiragana* dan *Katakana* pada siswa kelas XI IBB di SMA Negeri 1 Singaraja?
2. Bagaimana respon siswa kelas XI IBB di SMA Negeri 1 Singaraja terhadap pembelajaran huruf *Hiragana* dan *Katakana* berbantuan media aplikasi *Memory Hint* dan *Obenkyo*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan peningkatan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* siswa kelas XI IBB di SMA Negeri 1 Singaraja dengan berbantuan media aplikasi *Memory Hint* dan *Obenkyo*.
2. Mendeskripsikan respon siswa kelas XI IBB di SMA Negeri 1 Singaraja selama pembelajaran huruf *Hiragana* dan *Katakana* berbantuan media aplikasi *Memory Hint* dan *Obenkyo*.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada siswa maupun guru. Harapan hasil penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk siswa dalam meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* dengan berbantuan media aplikasi *Memory Hint* dan *Obenkyo*. Diharapkan dengan berbantuan media aplikasi ini

dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jepang terutama penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana*.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk memperbaiki proses pembelajaran Bahasa Jepang. Media aplikasi ini diharapkan dapat diterapkan kepada siswa dalam pembelajaran huruf *Hiragana* dan *Katakana*.

