

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penguasaan huruf *Hiragana* merupakan salah satu dasar penting dalam mempelajari bahasa Jepang. Huruf *Hiragana* berfungsi sebagai fondasi dalam membaca, menulis, dan memahami kosakata bahasa Jepang, sehingga menjadi keterampilan yang wajib dikuasai oleh siswa yang mempelajari bahasa Jepang. Akan tetapi dalam kenyataannya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menghafal dan menguasai huruf *Hiragana* secara efektif. Kesulitan tersebut disebabkan oleh berbagai banyak faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang menarik, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, serta minimnya waktu siswa untuk berlatih dan belajar secara mandiri.

Perkembangan teknologi memberikan dampak signifikan pada sektor pendidikan di Indonesia. Salah satu dampaknya adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis jaringan sebagai sarana untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran *online* tidak hanya menjadi solusi sementara, tetapi juga membuka peluang untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan.

Berbagai media pembelajaran *online* tersedia dan dapat digunakan sebagai pengganti untuk mendukung kelanjutan proses pembelajaran daring. Seiring berkembangnya dunia teknologi, berbagai aplikasi pembelajaran telah

dikembangkan untuk membantu siswa dalam pembelajaran terkhususnya dalam menguasai huruf *Hiragana*. Salah satu aplikasi yang menawarkan solusi terhadap permasalahan tersebut adalah aplikasi *Hiragana Memory Hint*. Aplikasi ini memiliki keunggulan berupa penggunaan gambar, kata kunci, dan metode asosiasi visual yang dirancang untuk memudahkan siswa mengingat bentuk dan bunyi huruf *Hiragana*. Aplikasi ini interaktif dan dapat digunakan secara fleksibel di berbagai perangkat, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian keberhasilan penggunaan aplikasi *Hiragana Memory Hint* tidak hanya bergantung pada fitur yang ditawarkan saja akan tetapi sangat dipengaruhi oleh persepsi siswa sebagai pengguna. Persepsi siswa terhadap aplikasi tersebut akan menentukan sejauh mana mereka termotivasi untuk menggunakan aplikasi secara konsisten dan efektif. Dengan demikian penting untuk melakukan penelitian mengenai persepsi siswa SMA Negeri 2 Singaraja kelas XI IBB J terhadap penggunaan aplikasi *Hiragana Memory Hint* sebagai media bantu dalam penguasaan huruf *Hiragana*.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat diintegrasikan melalui berbagai perangkat pembelajaran, termasuk media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran tidak hanya memudahkan transfer materi dari guru ke siswa, tetapi juga memungkinkan siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam menemukan pengetahuan melalui aktivitas belajar (Leow & Neo, 2014). Selain itu, media pembelajaran membantu mengatasi keterbatasan guru dalam penyampaian materi di kelas. Penggunaan media berbasis *Android*, misalnya, telah diakui sebagai salah satu

implementasi gaya belajar abad 21 yang mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran (Calimag et al., 2014).

Media pembelajaran, yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian informasi dengan tujuan pengajaran, memegang peran penting dalam kegiatan belajar mengajar. Musfiqon (2012:28) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang membantu menjelaskan bagian-bagian dari program pembelajaran yang sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal. Dengan menggunakan aplikasi *Hiragana Memory Hint* diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai penerapan teknologi dalam pembelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA, serta menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini juga dapat memberikan gambaran mengenai seberapa efektif aplikasi *Hiragana Memory Hint* dalam membantu siswa mengatasi kesulitan belajar huruf *Hiragana*, sekaligus mendorong pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar di dalam kelas hanya akan menghambat mereka untuk paham dan mengerti materi yang diberikan oleh guru sehingga siswa sering kali tertinggal memahami suatu materi khususnya dalam mempelajari bahasa Jepang terutama menulis huruf. Oleh karena itu di perlukan sebuah media pembelajaran dengan penggunaan aplikasi yang dapat mendukung dan mampu membantu siswa yang masih kesulitan dan belum mampu menulis huruf *Hiragana*.

Pembelajaran bahasa Jepang di SMAN 2 Singaraja, guru bahasa Jepang saat mengajar hanya menggunakan media pembelajaran seperti *Power Point* (PPT),

Karuta (permainan kartu Jepang), lembar soal, dan buku sakura. Namun, dalam praktiknya siswa-siswi SMAN 2 Singaraja masih mengalami kesulitan dalam mempelajari huruf *Hiragana*. Setelah melakukan observasi ke sekolah SMAN 2 Singaraja peneliti menemukan beberapa kendala yang membuat siswa di SMAN 2 Singaraja mengalami kesulitan dalam minat belajar khususnya dalam mempelajari bahasa Jepang, karena kurangnya media dan variasi dalam mengajar sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi proses yang membosankan. Hal ini kurangnya penggunaan media pembelajaran di dalam kelas membuat siswa cenderung mudah bosan dan banyaknya huruf *Hiragana* membuat sebagian siswa kebingungan dalam menulis urutan dan goresan saat menulis huruf *Hiragana*. Siswa sering kali kebingungan antara membedakan huruf dikarenakan banyaknya huruf yang serupa namun penyebutannya yang berbeda, di dalam kelas siswa juga kurang menerapkan dan melatih kembali menulis menggunakan huruf *Hiragana* sehingga memperlambat proses siswa dalam mengikuti pelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu kurangnya variasi media dalam mengajar membuat minat siswa dalam belajar semakin menurun.

Mempelajari huruf adalah hal dasar yang harus dikuasai terlebih dahulu oleh siswa sebelum lanjut pada kegiatan membaca. Maka, diperlukan lagi media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mempelajari huruf tersebut sehingga mempermudah mereka dalam mempelajari huruf *Hiragana*.

Salah satu aplikasi belajar huruf *Hiragana* yang bisa digunakan siswa yaitu *Hiragana Memory Hint*. *Hiragana Memory Hint* merupakan aplikasi karya *The Japan Foundation* yang memberikan petunjuk dan pelatihan interaktif dan dirancang agar siswa dapat mengenal huruf *Hiragana* dengan baik. Selain itu,

dengan keterbatasan jam pembelajaran bahasa Jepang di sekolah, aplikasi ini dapat digunakan kapanpun dan dimanapun yang mempermudah siswa dalam mempelajari huruf *Hiragana*. Adapun kelebihan aplikasi *Hiragana Memory Hint* membantu siswa menghafalkan huruf *Hiragana* dengan bantuan ilustrasi, suara dan animasi yang menarik membuat siswa lebih mengenal huruf *Hiragana*. Selain animasi yang menarik aplikasi tersebut juga mampu membantu menguji pemahaman siswa dengan kuis yang sudah ada di tampilan aplikasi. Selain itu aplikasi dari *Hiragana Memory Hint* juga memberikan penjelasan mudah tentang menulis huruf dan sistem penulisan bahasa Jepang di dalam aplikasi tersebut juga memberikan tabel *Hiragana* untuk mempermudah siswa mendengarkan setiap pelafalan huruf- huruf *Hiragana* dan aplikasi ini juga dapat digunakan pada mode *offline* sehingga mempermudah siswa untuk menggunakan aplikasi kapanpun dan dimanapun sehingga efektif membantu siswa lebih cepat menghafalkan huruf *Hiragana*. Dengan menggunakan aplikasi *Hiragana Memory Hint*, siswa memiliki kesempatan lebih banyak dalam mempelajari huruf *Hiragana*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian mengenai penerapan teknologi dalam pembelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik dan pengembang media pembelajaran dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Penelitian ini akan fokus pada persepsi siswa SMAN 2 Singaraja khususnya kelas XI IBB J dalam menggunakan aplikasi *Hiragana Memory Hint*. Penelitian yang dilakukan oleh Sepwanda dan Yani (2021). Dalam penelitian ini, Sepwanda dan Yani bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa SMAN 3 Bukit tinggi terhadap

media pembelajaran *Card Soft* dalam pembelajaran bentuk huruf *Hiragana*. Berbeda dengan penelitian Sepwanda dan Yani. Penelitian ini menganalisis persepsi siswa mengenai sebuah aplikasi yang dapat membantu mempelajari bahasa Jepang khususnya huruf *Hiragana*, *Hiragana Hint*. Maka dari latar belakang tersebut, judul penelitian ini adalah “Persepsi Siswa SMAN 2 Singaraja kelas XI IBB J Terhadap Penggunaan Aplikasi *Hiragana Memory Hint* untuk Penguasaan Huruf *Hiragana*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang dijabarkan di atas, berikut merupakan identifikasi masalah yang terdapat pada penelitian ini.

1. Terdapat kendala siswa SMAN 2 Singaraja dalam mempelajari bahasa Jepang, terutama dalam menulis huruf *Hiragana*.
2. Terdapat kesempatan untuk memperkuat penggunaan teknologi dalam sistem belajar mengajar, seperti penggunaan aplikasi pembelajaran *Hiragana memory Hint* dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMAN 2 Singaraja.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk melaksanakan pelaksanaan penelitian ini, batasan penelitian perlu ditetapkan agar fokus tetap terjaga dan tidak menyimpang dari tujuan utama. Penelitian ini akan dibatasi pada 1 kelas, yaitu kelas XI IBB J di SMA Negeri 2 Singaraja. Kedua kelas tersebut akan digunakan sebagai subjek dalam penggunaan media pembelajaran aplikasi *Hiragana memory Hint* dan pengoptimalan penggunaan media pembelajaran tersebut selama di dalam kelas. Fokus utama dari

penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi siswa dalam menggunakan aplikasi *Hiragana memory Hint* dalam mempelajari huruf *Hiragana*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, adapun permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut.

1. Bagaimanakah persepsi siswa SMAN 2 Singaraja kelas XI IBB J terhadap penggunaan aplikasi *Hiragana Memory Hint* untuk penguasaan huruf *Hiragana*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah.

1. Untuk mendeskripsikan persepsi siswa SMAN 2 Singaraja kelas XI IBB J terhadap penggunaan aplikasi *Hiragana Memory Hint* untuk penguasaan huruf *Hiragana*.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Adapun manfaat secara teoretis *Hiragana* terkait dengan teori diharapkan mampu mengatasi berbagai masalah pendidikan, khususnya di bidang teknologi mengenai penggunaan media pembelajaran sebagai alat atau media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Guru

Bagi guru sebagai acuan untuk memberikan pengajaran dengan metode dan media pembelajaran yang mudah dipahami sehingga siswa dapat mempelajari huruf dengan motivasi yang tinggi.

2) Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mempermudah mengenal huruf *Hiragana* melalui sebuah aplikasi media pembelajaran. Diharapkan dengan penggunaan dari aplikasi *Hiragana Memory Hint* dapat membantu siswa lebih mudah mengenali dan menulis huruf *Hiragana* selama mempelajari bahasa Jepang .

3) Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat sebagai sarana dan pengalaman peneliti dalam bidang penelitian ilmu pendidikan. Penelitian ini juga diharapkan bisa berkontribusi dalam pemanfaatan media pembelajaran bahasa Jepang dan pihak pengajar dalam menunjang media pembelajaran bahasa Jepang.

