

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Media merupakan salah satu perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak yang besar bagi dunia pendidikan terutama dalam perkembangan media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, perkembangan media pembelajaran sangat penting guna menunjang dan mempermudah aktivitas transfer ilmu.

Media pembelajaran banyak digunakan oleh guru sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan yaitu guru itu sendiri ke penerima pesan (siswa/pelajar). Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh guru tetapi yang lebih penting lagi dapat pula digunakan oleh siswa. Oleh karena itu sebagai penyaji dan penyalur pesan, dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik.

Media juga mampu digunakan sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran bahasa, salah satunya adalah pembelajaran bahasa Jepang. Terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai saat mempelajari suatu bahasa. Dalam bahasa Jepang empat keterampilan

tersebut disebut dengan empat *ginō* yaitu membaca, menyimak, berbicara dan menulis. "Sasaran pembelajaran bahasa Jepang, terutama ditunjukkan pada penguasaan keterampilan bahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca dan menulis", (Danasasmita, 2009:80).

Dalam mempelajari bahasa Jepang, pengetahuan dan pemahaman dalam sistem penulisan huruf Jepang sangat penting karena huruf Jepang memiliki aturan tersendiri dalam sistem penulisannya. Namun demikian, dalam mempelajari sistem penulisan bahasa Jepang sendiri tidak serta merta secara langsung mempelajari semua huruf-hurufnya. Hal ini dikarenakan bahasa Jepang memiliki empat sistem penulisan yaitu *hiragana*, *katakana*, *kanji*, dan *romaji*.

Proses pembelajaran bahasa Jepang sendiri untuk tingkat awal adalah tentang suku kata bahasa Jepang yaitu *hiragana* dan *katakana* atau sering disebut *kana*. Bagi pembelajar bahasa Jepang tingkat awal, mempelajari huruf *kana* memiliki kesulitan tersendiri. Huruf *kana* yang berjumlah 92, meliputi 46 huruf *hiragana* dan 46 huruf *katakana* pada masing-masing hurufnya memiliki bentuk, cara pelafalan dan sistem penulisan yang berbeda. Apabila dalam proses orientasi huruf *kana* siswa mengalami banyak kesulitan, hal ini dapat berdampak pada minat siswa dalam belajar bahasa Jepang. Oleh karenanya dibutuhkan sebuah media yang dapat membantu pembelajar bahasa Jepang tingkat pemula untuk mempelajari huruf *kana*.

Berdasarkan hasil penelitian awal, yaitu dengan disembarkannya angket kepada 11 pembelajar bahasa Jepang tingkat pemula di kelas XI SMAN 4 Yogyakarta (kelas lintas minat) diketahui bahwa sebanyak 91% siswa setuju digunakannya sebuah media yang menarik untuk membantu proses menghafal huruf *kana*. Berikut ini adalah hasil data angket tersebut:

**Gambar 1.1**  
**Diagram Hasil Angket**



Proses orientasi huruf Jepang yang baik diharapkan mampu membentuk pondasi yang kuat dalam mempelajari sistem penulisan huruf Jepang dan meningkatkan minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Sehingga saat siswa akan melanjutkan pembelajaran bahasa Jepang ke tingkat yang lebih tinggi seperti huruf *kanji*, naluri siswa sudah terbentuk dengan baik karena telah mempelajari huruf *kana* dengan mengikuti tata cara yang tepat pada media yang digunakan.

Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan dapat membantu mengatasi kesulitan-kesulitan dalam

proses pembelajaran. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pendidikan (Sadiman: 2003).

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, salah satu perkembangan media pembelajaran berupa media gambar *flashcards*. *Flashcards* berupa kartu *kana* dapat menjadi media visual gambar diam yang menyampaikan pesan berupa huruf-huruf *kana*. Ada banyak penelitian tentang keefektifan gambar diam untuk belajar, baik yang diproyeksikan maupun yang tidak diproyeksikan seperti kartu *kana*. Dengan hal ini gambar diam dapat meningkatkan perhatian terhadap kemampuan baca visual atau *visual literacy*.

Penemuan-penemuan dari penelitian mengenai nilai guna gambar diam tersebut menurut Brown (1977) mempunyai sejumlah implikasi bagi pengajaran, yaitu bahwa penggunaan gambar dapat merangsang minat atau perhatian siswa. Gambar-gambar yang dipilih dan diadaptasi secara tepat, membantu siswa memahami dan mengingat isi informasi bahan-bahan verbal yang menyertainya.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu *kana* dalam proses orientasi *kana* tidak hanya ditujukan kepada guru guna membantu proses mengajar, tetapi juga merupakan sebuah upaya nyata yang ditujukan untuk memudahkan pembelajar dalam mempelajari bahasa Jepang.

Kartu *kana AKAITO* sendiri merupakan sebuah media pembelajaran bahasa Jepang tingkat pemula. Kartu ini berupa kartu bergambar yang di dalamnya memuat masing-masing karakter huruf *hiragana* dan *katakana*. Cara baca, urutan penulisan huruf *kana*, serta contoh kosakata bahasa Jepang dari huruf *kana* yang diwakilkan dengan sebuah gambar yang artinya dalam bahasa Indonesia. Meskipun kartu *kana AKAITO* telah memuat isi yang diperlukan untuk pembelajar bahasa Jepang tingkat pemula tapi keefektifannya sendiri perlu untuk diuji. Hasil dari pengujian tersebut dapat dijadikan sebagai perbaikan dan inovasi yang lebih baik dikemudian hari.

Berangkat dari latar belakang itulah penulis tertarik untuk meneliti tentang “*Keefektifan Kartu Kana AKAITO Dalam Orientasi Kana Bahasa Jepang*” (*Studi Eksperimen Siswa Kelas X SMAN 4 Yogyakarta TA. 2017/2018*).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana keefektifan penggunaan media kartu *Kana AKAITO* sebagai media orientasi *Kana (Hiragana)* di kelas X SMAN 4 Yogyakarta?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan kartu *Kana AKAITO*?

### C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini fokus pada penggunaan kartu *kana AKAITO* dalam orientasi *hiragana* siswa kelas X di SMAN 4 Yogyakarta. Yang dimaksud *hiragana* terdiri dari:

n	w	r	y	m	h	n	t	s	k		
ん	わ	ら	や	ま	は	な	た	さ	か	あ	<b>A</b>
		り		み	ひ	に	ち	し	き	い	<b>I</b>
		る	ゆ	む	ふ	ぬ	つ	す	く	う	<b>U</b>
		れ		め	へ	ね	て	せ	け	え	<b>E</b>
	を	ろ	よ	も	ほ	の	の	そ	こ	お	<b>O</b>

p	b	d	z	g	
ぱ	ば	だ	ざ	が	<b>A</b>
ぴ	び	ぢ		ぎ	<b>I</b>
ぷ	ぶ	づ	ず	ぐ	<b>U</b>
ぺ	べ	で	ぜ	げ	<b>E</b>
ぽ	ぼ	ど	ぞ	ご	<b>O</b>

<b>p</b>	<b>b</b>	<b>j</b>	<b>g</b>	<b>R</b>	<b>m</b>	<b>h</b>	<b>n</b>	<b>c</b>	<b>s</b>	<b>k</b>	
ぴ	び	じ	ぎ	り	み	ひ	に	ち	し	き	<b>Ya</b>
や	や	や	や	や	や	や	や	や	や	や	
ぴ	び	じ	ぎ	り	み	ひ	に	ち	し	き	<b>Yu</b>
ゆ	ゆ	ゆ	ゆ	ゆ	ゆ	ゆ	ゆ	ゆ	ゆ	ゆ	
ぴ	び	じ	ぎ	り	み	ひ	に	ち	し	き	<b>Yo</b>
よ	よ	よ	よ	よ	よ	よ	よ	よ	よ	よ	

- Keefektifan ini hanya mengenai penguasaan huruf *hiragana* saja.

#### **D. Tujuan Penelitian**

- Mengetahui keefektifan penggunaan kartu *kana AKAITO* sebagai media orientasi *kana* siswa kelas X di SMAN 4 Yogyakarta.
- Mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media kartu *kana AKAITO* dalam membantu proses orientasi *kana*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

- Manfaat Teoretis
  - Memberikan sumbangsih pada ilmu pengetahuan tentang kartu *kana* sebagai media pembelajaran yang tepat, efektif, inovatif dan dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jepang.
  - Dalam rangka membuktikan apakah media gambar kartu *kana akaito*

efektif dalam proses orientasi *kana* di kelas X SMAN 4 Yogyakarta.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran secara individual, interaktif, dan kreatif dengan media yang luas (*open source*).
- 2) Guru dapat memfasilitasi pengembangan potensi, gaya belajar siswa melalui media pembelajaran, sesuai kebutuhan belajar siswa yang beragam.

### b. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat melakukan pembelajaran bahasa Jepang dimana pun dan kapan pun jika kartu *kana AKAITO* ini dimanfaatkan secara optimal.
- 2) Siswa dapat belajar menurut kemampuan dan minatnya.
- 3) Siswa memiliki sumber belajar yang luas.

### c. Bagi Peneliti

- 1) Pengembangan metode penggunaan kartu *kana AKAITO*.
- 2) Menjadi bahan perbaikan, dan inovasi kartu *kana AKAITO* di kemudian hari.

## **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun menjadi lima bagian pokok sebagai berikut:

Bab I diuraikan tentang latar belakang masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, metode penelitian hingga pada sistematika penelitian.

Bab II kajian pustaka berisi deskripsi umum dari media pembelajaran, keefektifan, media gambar, kartu *kana AKAITO*, dan teori-teori yang mendukung pembelajaran *flashcard*.

Bab III memuat informasi mengenai metode penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV berisi sajian hasil pengolahan data serta deskripsi dari temuan penelitian yang diperoleh dari hasil olah data.

Bab V simpulan dan saran. Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, dan saran untuk pembelajaran maupun penelitian berikutnya.