

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Bahasa Jepang mempunyai ciri khas tersendiri seperti penggunaan huruf, kosakata, cara pengucapan, tata bahasa, dan lain-lain. Jumlah huruf kanji dan kosakata yang banyak, cara pengucapan yang bermacam-macam, dan urutan pola kalimat yang berbeda dengan bahasa Indonesia menjadi salah satu kesulitan tersendiri dalam mempelajari bahasa Jepang. Oleh karena itu, perlu adanya sarana atau alat untuk membantu pembelajar agar lebih mudah dan cepat dalam mempelajarinya.

Ada cukup banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran bahasa Jepang, salah satunya adalah dengan memanfaatkan sumber belajar seperti teknologi dalam pembelajaran. Warsita (2008 : 57) mengemukakan bahwa teknologi pembelajaran berupaya untuk merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan aneka sumber belajar sehingga dapat memudahkan atau memfasilitasi seseorang untuk belajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk belajar secara efektif dan efisien. Muhson (2010) berpendapat bahwa media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran.

Maka dari itu, penulis bermaksud untuk membuat media alternatif pembelajaran yang dapat menambah minat pembelajar serta membantu

pembelajar dalam proses belajar dengan memanfaatkan teknologi komputer berbasis *Adobe Flash Professional CS6*.

Ada beberapa penelitian mengenai media pembelajaran yang sudah dilakukan sebelumnya, salah satunya yaitu oleh Kameswari (2016) bernama *Tensai 3* yang merupakan media alternatif pembelajaran *bunpou*, *kotoba* dan *kanji* untuk tingkat dasar dengan memanfaatkan komputer berbasis *Adobe Flash CS6*. Konten dalam media tersebut terdiri dari *bunpou*, *kotoba* dan *kanji* yang terdapat dalam buku *Sakura 3* sebanyak 5 bab.

Selain itu, Pranata (2018) melakukan penelitian yang serupa yaitu membuat media pembelajaran dengan nama *Yasachi*. Media tersebut menggunakan sumber di buku *Shokyuu Nihongo* dari Bab 1 hingga Bab 15.

Media pembelajaran yang akan penulis buat merupakan lanjutan dari media pembelajaran *Yasachi*. Media pembelajaran ini diberi nama *Shokyuuuto*. *Shokyuuuto* diambil dari kata *shokyuu* yang berarti dasar, dan *kyuuto* yang berarti *cute*. Media ini terdiri dari penjelasan cara penggunaan pola kalimat, cara pengucapan dan arti kosakata, urutan penulisan huruf *kanji* beserta cara baca *on-yomi* dan *kun-yomi*, latihan *kotoba*, latihan *bunpou*, dan latihan *kanji*. Materi diambil dari buku *Shokyuu Nihongo (ge)* mulai dari bab 16 hingga bab 28. Alasan dipilihnya buku tersebut karena sebagian besar materi didalamnya sudah dipelajari oleh mahasiswa tingkat satu Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM). Media ini dibuat sebagai alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar seperti *bunpou*, *kotoba* dan *kanji* yang dapat membantu untuk pembelajaran di luar kelas.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis akan melakukan penelitian dengan judul *Aplikasi “Shokyuuto” Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Bunpou, Kotoba Dan Kanji Tingkat Dasar Berbasis Adobe Flash Professional CS6*.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Adapun perumusan permasalahan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pembuatan aplikasi *Shokyuuto*?
2. Bagaimana proses pengoperasian aplikasi *Shokyuuto*?
3. Bagaimana tanggapan responden terhadap penggunaan aplikasi *Shokyuuto* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang?

## **1.3. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup masalah yang akan diteliti agar menjaga fokus inti masalah. Untuk membatasi materi yang digunakan, penulis hanya menggunakan materi yang ada pada buku *Shokyu Nihongo (Ge)* terdiri dari 13 bab.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pembuatan aplikasi *Shokyuuto*.
2. Untuk mengetahui bagaimana proses pengoperasian aplikasi *Shokyuuto*.
3. Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap penggunaan aplikasi *Shokyuuto* dalam pembelajaran bahasa Jepang.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

### a. Bagi Penulis

1. Dapat mengembangkan pembelajaran bahasa Jepang yang dibuat dalam suatu media pembelajaran dengan menggabungkan ilmu komputer yang telah dipelajari selama belajar di Universitas Komputer Indonesia.
2. Dapat lebih memahami tentang *bunpou*, *kotoba* dan *kanji* dari segi tata cara pemahaman, begitu juga dengan cara penulisan *kanji*, cara penggunaan *bunpou* dan cara pengucapan *kotoba* dengan benar. Dengan memberikan metode alternatif dalam mempelajari bahasa Jepang tingkat dasar.

### b. Bagi Pembaca

Memberikan pilihan belajar dengan metode alternatif dalam mempelajari *bunpou*, *kotoba* dan *kanji* menggunakan aplikasi *Shokyuuto* yang dibuat semenarik mungkin agar memaksimalkan dan mempermudah pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari dasar-dasar bahasa Jepang dan juga memberikan informasi tentang cara pembuatan media pembelajaran ini.

## 1.6 Definisi Operasional

*Shokyuuto* merupakan media pembelajaran alternatif yang dibuat untuk memahami *bunpou*, *kotoba* dan *kanji*. Media ini berisikan materi *bunpou*, *kotoba* dan *kanji* yang disusun berdasarkan materi yang sesuai dengan buku *Shokyuuu*

*Nihongo (Ge)* yang dipergunakan oleh Mahasiswa Sastra Jepang UNIKOM tingkat satu.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan skripsi yang penulis buat, penulis akan menggunakan sistematika penulisan seperti berikut ini :

**BAB I** : Pendahuluan

Bab ini membahas secara umum mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat dibuatnya media pembelajaran dan sistematika penulisan.

**BAB II** : Tinjauan Pustaka

Bab ini membahas teori-teori yang bersangkutan dengan media pembelajaran yang dibuat penulis seperti tentang pengertian tata bahasa dan lain-lain.

**BAB III** : Metode penelitian

Bab ini membahas metode penelitian dan teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis.

**BAB IV** : Pembahasan

Bab ini membahas tahap-tahap pembuatan media *Shokyuuto* dan hasil perhitungan kuesioner tertutup dan terbuka.

**BAB V** : Kesimpulan dan saran

Dalam bab ini akan dipaparkan kesimpulan dan saran dari hasil dari penelitian yang diperoleh.