

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di era teknologi ini sangat diperlukan pembelajaran yang unik dan inovatif, khususnya pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar. Oleh karena itu, harus dilakukan perubahan meliputi tujuan, struktur, dan isi program pendidikan serta media pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik, tepat, dan tepat guna dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran (Surani, 2019). Rosmawati (2020) berpendapat bahwa pembelajaran yang menarik akan mampu menciptakan suasana dimana siswa dapat dengan mudah berdiskusi, berinteraksi, dan berdialog tentang materi pembelajaran. Oleh karena itu, di era digital ini, guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada.

Hal tersebut juga berdampak pada proses pengajaran bahasa asing di dunia pendidikan khususnya bahasa Jepang. Menurut statistik *Japan Foundation for International Exchange* tahun (2018), jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia menempati urutan kedua dunia, kedua setelah Tiongkok. Di era globalisasi, kita tidak hanya dituntut perlu menguasai bahasa nasional, namun juga perlu menguasai bahasa asing. Setiana (2019) menyatakan bahwa penguasaan bahasa asing memegang peranan penting dalam segala aspek kehidupan.

Bahasa adalah alat komunikasi sosial berupa sistem simbol suara yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Sebagai makhluk sosial, manusia memerlukan media untuk berinteraksi dengan orang lain dalam masyarakat. Dalam masyarakat, bahasa terbagi menjadi dua jenis yang digunakan untuk tujuan yang berbeda. Salah

satu ragam bahasa adalah bahasa nonbaku atau bahasa gaul (Sayekti, 2020). Bahasa gaul merupakan bahasa kode yang digunakan dan dipahami oleh generasi muda saat ini (Sabilla et al., 2021).

Di Jepang, ragam bahasa remaja atau bahasa slang disebut sebagai *wakamono kotoba* (若者言葉) (Dictionary Goo, 2021). Bagi pembelajar bahasa Jepang khususnya dari kalangan asing, *wakamono kotoba* merupakan salah satu bentuk komunikasi yang sangat penting untuk dipelajari. Menurut Tsujimoto (2017), generasi muda atau remaja di Jepang sering menggunakan *wakamono kotoba* dalam kehidupan sehari-hari.

Wakamono kotoba sebagai ragam bahasa yang digunakan anak muda di Jepang, berarti ragam bahasa ini berhubungan dengan *kyampusu kotoba* (bahasa kampus) maupun *gakusei kotoba* (bahasa pelajar). Namun, *wakamono kotoba* tidak diajarkan secara khusus dalam kurikulum bahasa Jepang, tetapi sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari, seperti saat menonton drama atau anime Jepang, membaca komik Jepang, atau mengunjungi blog yang ditujukan untuk remaja Jepang. Banyak ditemukan istilah-istilah yang belum pernah dipelajari sebelumnya dan tidak dapat ditemukan dalam kamus (Andriani, dkk 2017).

Penulis melakukan observasi sebagai studi pendahuluan yang dilakukan pada Februari 2024, kepada 20 Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang di Universitas Komputer Indonesia mengenai pentingnya *wakamono kotoba* untuk dipelajari meskipun tidak ada mata kuliah yang mempelajari secara khusus tentang *wakamaono kotoba*. 95% dari mahasiswa tersebut menyatakan bahwa *wakamono kotoba* penting untuk dipelajari. Berbagai macam alasan yang diberikan oleh para

mahasiswa tersebut salah satunya untuk memperluas bahasa komunikasi sehari-hari dan agar dapat menyesuaikan bahasa anak muda di Jepang.

Perkembangan teknologi dimasa kini memungkinkan teknologi digital menjadi media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas (Ramadhan, 2023). Dengan itu, *wakamono kotoba* dapat dipelajari secara mandiri dengan menggunakan teknologi masa kini. Salah satu media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan teknologi digital untuk kalangan generasi saat ini adalah dengan memanfaatkan media sosial. Salah satu aplikasi media sosial yang sedang marak saat ini adalah TikTok.

TikTok adalah sebuah *platform* video musik jejaring sosial Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016. Aplikasi tersebut membolehkan para pemakai untuk membuat video musik pendek mereka sendiri. Sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018, TikTok mengukuhkan diri sebagai aplikasi yang paling banyak diunduh, tepatnya 45,8 juta kali. Angka itu mengalahkan aplikasi umum seperti *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook Messenger*, dan *Instagram*. (Aji et al., 2018). Beberapa penelitian telah menguji ke efektivitas an TikTok media sosial yang tepat untuk media pembelajaran.

Mana. (2021) dalam penelitiannya mengenai bagaimana respon siswa terhadap aplikasi TikTok sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia mengemukakan bahwa sebagian besar siswa menganggap TikTok sebagai aplikasi yang bermanfaat, menghibur, dan mendukung penggunaannya dalam pembelajaran. Siswa setuju bahwa TikTok dapat digunakan untuk mempelajari berbagai kompetensi dasar, seperti teks narasi, teks prosedur, dan lainnya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Mana (2021) adalah menggunakan media sosial TikTok sebagai media pembelajaran. Namun, dalam penelitiannya menggunakan metode deskriptif kualitatif yang menguji keefektifan media sosial TikTok sebagai media pembelajaran. Sedangkan dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan menggunakan video yang dibuat sendiri dengan materi bahan ajar *wakamono kotoba*.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis mengasumsikan bahwa media pembelajaran untuk materi pembelajaran *wakamono kotoba* dapat di aplikasikan pada media sosial TikTok. Penulis mengharapkan media pembelajaran yang akan dibuat oleh penulis dapat menambah rasa ketertarikan dan minat mahasiswa dalam pembelajar bahasa Jepang terutama dalam mempelajari *wakamono kotoba* yang merupakan salah satu bahasa komunikasi di Jepang. Penelitian ini pun diberi judul **“PEMBUATAN VIDEO UNTUK PEMBELAJARAN WAKAMONO KOTOBA DALAM MEDIA SOSIAL TIKTOK”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembuatan video pembelajaran kosakata *wakamono kotoba* menggunakan *platform* TikTok?
2. Bagaimana tanggapan dari responden terhadap video pembelajaran kosakata *wakamono kotoba* menggunakan *platform* TikTok?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah yang telah dirumuskan di atas dengan mempertimbangkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pembuatan video pembelajaran *wakamono kotoba* menggunakan menggunakan aplikasi CapCut.
2. Materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran video berasal dari buku *wakamono kotoba* dengan judul 知らなくても良いけどちょっと気になる若者言葉辞典 (*Shiranakute mo yoikedo chotto ki ni naru wakamono kotoba jiten 2020-2023*).

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui proses pembuatan video pembelajaran kosakata *Wakamono kotoba* menggunakan *platform* TikTok.
2. Mengetahui tanggapan atau penilaian dari responden terhadap video pembelajaran kosakata *wakamono kotoba* menggunakan *platform* TikTok.

1.5 Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini, penulis mengharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini meliputi beberapa aspek yang dapat memberikan kontribusi penting dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang,

khususnya mengenai *wakamono kotoba*, melalui *platform* TikTok. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menciptakan materi pembelajaran yang baru dan menarik, tetapi juga untuk mengembangkan metode pembelajaran yang dapat diadopsi dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital saat ini.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam berlatih berbicara bahasa Jepang khususnya sesama teman dengan menggunakan kosakata *wakamono kotoba*. Penulis juga mengharapkan agar metode pembelajaran *wakamono kotoba* dengan menggunakan *platform* media sosial TikTok ini bisa lebih efektif dan fleksibel dalam konteks ruang dan waktu.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Dengan dibuatnya media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu tenaga pengajar dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan lewat bantuan *platform* TikTok sehingga proses belajar mengajar bisa lebih interaktif.

3. Bagi Masyarakat

Penulis mengharapkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan *platform* TikTok ini dapat menjadi inovasi baru dalam metode pembelajaran.

4. Bagi sesama penulis

Dengan penelitian ini, penulis mengharapkan bisa memotivasi penulis lain untuk menciptakan inovasi media pembelajaran yang lebih kreatif, dan bisa dijadikan referensi terhadap materi yang berkaitan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu bab pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran dengan penjabaran sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai tema penelitian seperti media pembelajaran, kriteria pemilihan media pembelajaran, media sosial, TikTok, dan *wakamono kotoba*

Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan, populasi dan sampel (objek) penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi temuan dan pembahasan mengenai tema penelitian yang merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian, serta keterbatasan penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran untuk penelitian selanjutnya.