

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Keterampilan membaca seperti yang disebutkan oleh Tarigan (1992:8) dalam Juangsih (2012) merupakan salah satu keterampilan yang sulit seperti halnya keterampilan menulis. Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek penting, yaitu: keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Diantara keempat keterampilan tersebut keterampilan berbicara dan menulis merupakan keterampilan yang paling produktif. Karena pada hakikatnya tujuan pembelajaran bahasa adalah agar pembelajar bahasa mampu berkomunikasi secara lisan maupun tulisan dengan bahasa yang dipelajarinya.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, mahasiswa dilatih keterampilan membacanya dalam mata kuliah *dokkai*. Kata *dokkai*, jika dilihat dari *kanjinya dokkai* merupakan gabungan dari *kanji yomu* (*yomu*, artinya membaca) dan *toku* (*toku*, artinya membongkar). Juangsih (2012:184) mengemukakan bahwa *dokkai* tidak hanya mempunyai arti membaca tetapi dapat memahami apa yang dibacanya. Hal ini sejalan dengan pengertian *dokkai* yang terdapat dalam *Kokugo Daijiten* (1978) dalam Juangsih (2012:184), di sana dituliskan bahwa:

*“Dokkai to wa bunshou wo yomi sono naiyou wo rikai suru koto”*

*“Dokkai adalah hal membaca tulisan dan memahami isinya”*

Dari definisi tersebut, kita dapat memahami bahwa kata *dokkai* dapat diartikan sebagai salah satu cara untuk 'membongkar bacaan'. Jadi, *dokkai* tidak hanya sekedar membaca suatu bacaan saja, tetapi juga memahami isi bacaan tersebut.

Dalam dunia pendidikan, buku merupakan salah satu sarana belajar dan sarana informasi dan multimedia sebagai alat untuk menarik minat belajar. Dalam kaitan inilah media pembelajaran seharusnya dikembangkan sebagai salah satu bentuk usaha untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa khususnya dalam belajar *dokkai*.

Berdasarkan hal tersebut, untuk mempermudah pembelajar mempelajari *dokkai* saat ini dibuatlah media pembelajaran berbasis multimedia. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu pembelajar khususnya mahasiswa tingkat dasar dalam proses belajar. Seperti yang diungkapkan Arsyad (2015) bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Dikarenakan belum adanya penelitian mahasiswa Universitas Komputer Indonesia terdahulu yang meneliti tentang hal yang serupa, penulis mempunyai pemikiran untuk meneliti bagaimana pembelajaran membaca (*dokkai*) dapat

direalisasikan. Pada saat pertama kali belajar membaca teks bahasa Jepang, penulis juga merasa kesulitan ketika memahami isi dari teks bacaan. Kesulitannya adalah menyimpulkan jawaban yang harus dirangkum dari teks bacaan, memahami isi teks bacaan, membaca *kanji*, *kanji* yang digunakan belum dipelajari maupun lupa *kanji* dan beberapa kotoba yang belum tahu.

Melihat masalah yang ada, penulis merasa diperlukannya media pembelajaran *dokkai* berbasis multimedia yang dapat memberikan motivasi dalam proses belajar *dokkai*. Media pembelajaran yang dibuat oleh penulis di beri nama *Shoichi*. *Shoichi* merupakan media penyelesaian soal tentang cerita yang disampaikan oleh karakter dalam media tersebut. Selain itu, didalam media pembelajaran ini terdapat lima materi yang berbeda dengan pertanyaan disetiap bab nya. Dalam pembuatan media *Shoichi*, penulis menggunakan *software Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6* dan *Paint Tool SAI* sebagai aplikasi pendukung dalam pembuatan gambar. Sumber materi pada media ini adalah *Shokyuu Nihongo Jo*.

Alasan penulis menggunakan buku *Shokyuu Nihongo Jo* yaitu merupakan saran dari dosen yang sudah ahli dalam bidangnya yang mengajar matakuliah *dokkai* dan materi pada buku *Shokyuu Nihongo Jo* terbilang mudah untuk dipelajari. Penelitian ini juga timbul dikarenakan penulis ingin membuat media alternatif pembelajaran yang dapat menambah rasa antusias pembelajar dalam proses belajar mengajar bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran *dokkai*. Penelitian ini diberi judul **“Shoichi” Sebagai Media Alternatif Pembelajaran**

## **Membaca Bahasa Jepang Mahasiswa Tingkat Dasar Berbasis *Adobe Flash*** **(Buku *Shokyuu Nihongo Jo* Bab 1 - Bab 5).**

### **1.2 Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana cara pembuatan media *Shoichi* sebagai media alternatif pembelajaran membaca bahasa Jepang mahasiswa tingkat dasar?
2. Bagaimana cara penggunaan media *Shoichi* sebagai media alternatif pembelajaran membaca bahasa Jepang mahasiswa tingkat dasar?
3. Bagaimana tanggapan responden terhadap media *Shoichi* sebagai media alternatif pembelajaran membaca bahasa Jepang mahasiswa tingkat dasar?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah yang akan diteliti, untuk batasan materi yang digunakan, penulis mengambil materi pada *honbun* setiap bab yang berjumlah lima bab dari bab 1 sampai bab 5 pada buku *Shokyuu Nihongo Jo*. Untuk tambahan soal-soal pada media ini, *renshuu* tiap bab dibuat menjadi *fukushuu*. *Software* untuk mengoperasikan media ini adalah *Adobe Flash CS6*.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Seperti yang telah dituliskan pada rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui cara pembuatan media *Shoichi* sebagai media alternatif pembelajaran membaca bahasa Jepang mahasiswa tingkat dasar.

2. Untuk mengetahui cara penggunaan media *Shoichi* sebagai media alternatif pembelajaran membaca bahasa Jepang mahasiswa tingkat dasar.
3. Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap media *Shoichi* sebagai media alternatif pembelajaran membaca bahasa Jepang mahasiswa tingkat dasar.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi penulis
  1. Membagi pengetahuan bahasa Jepang yang telah dipelajari selama masa perkuliahan.
  2. Mengaplikasikan ilmu pengetahuan di bidang komputer multimedia terutama pada aplikasi *Adobe Flash CS*.
  3. Menambah pengetahuan penulis dalam hal pembuatan media alternatif pembelajaran *dokkai* bagi pembelajar bahasa Jepang.
- b. Bagi pembaca
  1. Dapat dijadikan bahan masukan dalam proses belajar mengajar bahasa Jepang.
  2. Menjadi bahan penelitian awal bagi penulis yang tertarik untuk melakukan penelitian di bidang yang sama.

### **1.6 Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi kesalahpahaman, dalam penelitian ini penulis akan menjelaskan tentang judul dari penelitian ini yaitu media "*Shoichi*" Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Membaca Bahasa Jepang Mahasiswa Tingkat

Dasar Berbasis *Adobe Flash* (Buku *Shokyuu Nihongo Jo* Bab 1 - Bab 5). Ada beberapa istilah yang terdapat pada judul skripsi tersebut, yaitu:

Arsyad (2015) mengemukakan bahwa pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

*Shoichi* adalah nama media pembelajaran berupa media interaktif yang berisikan materi pembelajaran membaca berdasarkan buku *Shokyuu Nihongo Jo* dari bab 1 sampai bab 5.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran menjadi efisien dan tidak monoton yang dapat menambah daya tarik siswa.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I : Pendahuluan**

Dalam bab ini penulis membahas secara umum mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Operasional, dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II : Landasan Teori**

Dalam bab ini penulis membahas tentang teori-teori mengenai pengertian Media, Multimedia, Media Pembelajaran, *Adobe Flash CS6*, *Adobe Photoshop CC*, *Paint Tool Sai*.

### BAB III : Metode Penelitian

Dalam bab ini penulis membahas tentang Metode Penelitian, Objek Penelitian, Waktu dan Lokasi Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Pengolahan Data, dan Tahap Penelitian.

### BAB IV : Pembahasan

Dalam bab ini penulis membahas tentang cara pembuatan, cara Penggunaan, dan tanggapan responden terhadap media pembelajaran *Shoichi*.

### BAB V : Kesimpulan dan Saran

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