

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

*Nihon Bunkashakai Nyuumon* merupakan salah satu mata kuliah Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia yang membekali mahasiswa dengan wawasan, pengetahuan, dan kemampuan mengenai sejarah dan kebudayaan Jepang secara garis besar, dimana dalam setiap zaman juga dipaparkan aspek politik, ekonomi, sosial, sistem kepercayaan, dan budaya dalam zaman tersebut.

Namun pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran hanya terpaut pada buku atau teks. Siswa hanya menghafal untuk sementara bukan untuk jangka panjang. Maka dari itu salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran sejarah yang menyenangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi.

Penulis tertarik untuk mencoba meneliti peran teknologi dalam membantu pembelajaran *Nihon Bunkashakai Nyuumon*. Hal ini juga didukung dengan semakin banyaknya mahasiswa yang telah memiliki dan menggunakan perangkat elektronik. 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. Sebelumnya Heikal (2019) membuat penelitian mengenai media pembelajaran media alternatif pembelajaran *bunpou*, *kotoba* dan *kanji* untuk tingkat dasar dengan memanfaatkan komputer berbasis *Adobe Flash CS6*. Penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran yang sama tetapi dengan materi yang berbeda. Penulis bermaksud membuat media alternatif pembelajaran yang berfokus pada perkembangan sistem kepercayaan masyarakat Jepang dari zaman ke zaman dengan memanfaatkan sumber belajar seperti teknologi dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini diberi nama *Nihonshuukyou*. *Nihonshuukyou* diambil dari kata *Nihon* yang berarti Jepang, dan *Shuukyou* yang berarti *religion*. Media ini terdiri dari materi pembelajaran perkembangan sistem kepercayaan Jepang dari zaman ke zaman beserta latihan soal berbentuk pilihan ganda.

Materi diambil dari buku *All About Japan*. Alasan dipilihnya buku tersebut karena sebagian besar materi didalamnya sudah dipelajari oleh mahasiswa tingkat dua Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia. Penulis juga mengambil materi tambahan yang berasal dari referensi-referensi pendukung lainnya yang bisa dipertanggung jawabkan.

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 *Nihon Bunkashakai Nyuumon*. Penelitian ini diberi judul “**NIHONSHUUKYOU**”

## SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF PEMBELAJARAN *NIHON BUNKASHAKAI NYUUMON*.

### 1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses pembuatan media *Nihonshuukyoku*?
2. Bagaimana tanggapan responden terhadap media *Nihonshuukyoku*?

### 1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa hal yang penulis batasi dalam penelitian ini. Hal ini dilakukan agar penelitian ini bisa terfokus. Fokus penelitian terletak pada isi materi media yang hanya menjelaskan perkembangan sistem kepercayaan Jepang dari zaman ke zaman. Selain itu media tersebut hanya bisa digunakan didalam komputer. *Software* yang digunakan yaitu *Adobe Flash Professional CS6* dan bahasa program yang dipilih adalah *ActionScript 2.0*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui proses pembuatan media *Nihonshuukyoku*.
2. Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap media *Nihonshuukyoku*.

## 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. Bagi penulis untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam merancang suatu games dengan menggunakan *Adobe Flash*.
3. Menambah pengetahuan penulis dalam hal pembuatan media *alternative* pembelajaran *Nihon Bunkashakai Nyuumon* 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.

c. Bagi Prodi Sastra Jepang

Penelitian ini bertujuan untuk mendukung mata kuliah *Nihon Bunkashakai Nyuumon*

## 1.6 Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian ini penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

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

### **BAB II : KAJIAN PUSTAKA**

Pada bab ini menjelaskan teori-teori pendukung penelitian multimedia *Nihonshuukyoku* serta menjelaskan *software* dan media pendukung penelitian, seperti *Adobe Flash Professional CS6*, *ActionScript*, dan sistem kepercayaan Jepang.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini berisikan metode penelitian, objek penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik pengolahan data.

### **BAB IV : PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan deskripsi temuan penelitian, proses pembuatan media *Nihonshuukyoku*, tanggapan responden terhadap media *Nihonshuukyoku*, pembahasan temuan penelitian, dan keterbatasan penelitian.

### **BAB V : KESIMPULAN**

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian dan saran dari penulis.