

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata telah menjadi kebutuhan yang mendasar dan sudah sepenuhnya menjadi bagian dari hak asasi yang harus dihormati dan tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia sebagai suatu kegiatan sosial dan ekonomi. Pariwisata adalah suatu aktivitas perjalanan yang dilakukan sementara waktu dari tempat tinggal semula ke daerah tujuan dengan alasan untuk memenuhi rasa ingin tahu, menghabiskan waktu senggang atau libur dan tujuan-tujuan lainnya, bukan untuk menetap atau mencari nafkah (Meyers, 2009).

Peranan pembelajar bahasa khususnya bahasa Jepang dalam sektor pariwisata memiliki arti yang sangat penting dalam pelayanan ketika memandu wisatawan asing, pelayanan reservasi, pelayanan akomodasi serta berkomunikasi yang nantinya akan memberikan kesan yang menyenangkan khususnya wisatawan dari Jepang.

Menurut Setiana (2019), tingginya permintaan oleh perusahaan Jepang terhadap lulusan bahasa Jepang harus disertai dengan kualitas daripada lulusan tersebut. Sama halnya dengan perusahaan di bidang lainnya, bagi seorang pembelajar bahasa Jepang dalam bidang pariwisata tantangan tersendiri dalam memandu wisatawan yaitu bagaimana cara dan etika ketika berbicara dan melayani wisatawan dari negara Jepang. Hal ini memerlukan perhatian khusus dan tidak banyak dikuasai oleh semua pramuwisata sehingga pemakaian bahasa ini pun

sering menjadi salah satu kendala yang dihadapi oleh pembelajar bahasa Jepang maupun pelaku dalam bidang pariwisata di Indonesia.

Menurut Arianingsih dan Setiana (2017), penguasaan bahasa asing khususnya bahasa Jepang merupakan salah satu modal utama untuk mendukung sektor pariwisata, seperti mempromosikan destinasi wisata, memandu wisata, pelayanan publik di hotel atau restoran, maupun berkomunikasi secara umum dengan wisatawan mancanegara. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap pencitraan mengenai Indonesia di mata wisatawan mancanegara. Sejalan dengan hal tersebut selayaknya diperlukan untuk mempersiapkan dan meningkatkan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) yang ada di Indonesia dalam penguasaan bahasa Jepang pada sektor pariwisata.

Beriring dengan meningkatnya perkembangan teknologi pada saat ini memberikan inovasi dalam bidang pendidikan terutama dalam bidang kepariwisataan. Menurut Rayandra (2012) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang berkaitan dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya. Media Interaktif sendiri biasanya mengacu pada sebuah produk dan layanan digital pada sistem komputer yang mampu merespon tindakan pengguna dengan menyajikan beberapa konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, dan audio sehingga proses pembelajaran lebih praktis dan menyenangkan.

Sudah banyak penelitian yang dilakukan mengenai media pembelajaran pariwisata bahasa Jepang. Salah satunya yaitu aplikasi *日本GO!* oleh Surawiredja (2018). Aplikasi ini merupakan suatu kamus pembelajaran pariwisata bahasa Jepang pada *Smartphone* yang berbasis *Android*. Aplikasi ini merupakan media

pembelajaran bahasa Jepang dengan memanfaatkan *Smartphone* berbasis *Android* yang mendapat tanggapan “sangat baik” dari para responden. Namun, materi yang terdapat pada aplikasi tersebut perlu mendapatkan tambahan materi pembahasan dan belum mencakup tentang cara memandu wisatawan dalam cakupan yang lebih luas seperti penjemputan di bandara, pemesanan hotel, pergi ke restoran dan berbelanja bersama wisatawan berbahasa Jepang.

Dengan sumber buku yang digunakan pada acuan dalam pembuatan aplikasi yang berbeda, maka penulis merasa bahwa aplikasi ini membutuhkan pembaharuan dengan menambahkan beberapa fitur yang tidak ada pada penelitian sebelumnya.

Melihat masalah tersebut, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai media pembelajaran bahasa Jepang untuk pariwisata dengan judul *Guide Friend* sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Pemandu Wisata Bahasa Jepang sehingga untuk kedepannya diharapkan dapat lebih membantu dan mempermudah mahasiswa dalam mempelajari pariwisata dalam kondisi apapun, atau di tempat seperti apapun. Dalam media interaktif yang penulis buat diberi nama *Guide Friend* yang secara harfiah berarti teman pemandu yang diharapkan dapat menjadi teman pengingat dalam mempelajari tentang cara memandu dalam pariwisata bahasa Jepang. *Guide Friend* merupakan media yang menyediakan materi percakapan pariwisata dan pola kalimat. Pada pembuatan media ini, penulis menggunakan *software Articulate Storyline 3* dan *CorelDraw 2020* sebagai aplikasi pendukung dalam pembuatan ilustrasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai media pembelajaran bahasa Jepang untuk pariwisata dengan judul “***GUIDE FRIEND* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG UNTUK PEMANDU WISATA**”.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertulis diatas, rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembuatan media interaktif *Guide Friend* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang untuk pemandu wisata?
2. Bagaimana tanggapan responden terhadap media interaktif *Guide Friend* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang untuk pemandu wisata?

1.3 Batasan Penelitian

Materi dalam aplikasi *Guide Friend* dibatasi oleh materi panduan wisata yang bersumber pada buku Bahasa Jepang untuk Pariwisata yang berisi materi tingkat dasar untuk kepariwisataan yang berisi materi penjemputan di bandara, hotel, restoran, dan berbelanja. Pembatasan jumlah materi dilakukan karena keterbatasan waktu dalam pembuatan aplikasi *Guide Friend*.

1.4 Tujuan Penelitian

Sebagaimana yang telah dituliskan pada rumusan masalah, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui cara pembuatan media interaktif *Guide Friend* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang untuk pemandu wisata.
2. Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap media interaktif *Guide Friend* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang untuk pemandu wisata.

1.5 Manfaat Penelitian

Media interaktif *Guide Friend* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang untuk pemandu wisata diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik secara teoritis maupun praktis untuk pengguna maupun penulis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian penerapan media pembelajaran ini dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar bahasa Jepang khususnya dalam bidang kepariwisataan.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berbagi pengetahuan mengenai bahasa Jepang yang telah penulis dapatkan selama mengikuti perkuliahan.
2. Mengaplikasikan ilmu pengetahuan bidang komputer multimedia.
3. Memberikan referensi kepada penelitian-penelitian selanjutnya dalam pembuatan media pembelajaran untuk pembelajaran bahasa Jepang.
4. Memberikan pengalaman kepada penulis sehingga dapat mengevaluasi diri dan dapat mengembangkan ilmu yang telah penulis terima.

c. Bagi pembaca

1. Menjadikan media interaktif *Guide Friend* sebagai media pembelajaran alternatif dalam mempelajari bahasa Jepang untuk pemandu wisata.
2. Menjadikan inspirasi bagi penulis yang mempunyai ketertarikan untuk melaksanakan penelitian di bidang yang sama.

1.6 Definisi Operasional

Guide Friend adalah media pembelajaran alternatif yang dibuat untuk mempelajari tata bahasa dan pengetahuan tingkat dasar dalam bahasa Jepang di bidang kepariwisataan khususnya untuk pemandu wisata. Media ini berisikan dua menu utama yang disusun berdasarkan kategori kegunaan. Masing-masing kategori terdapat berbagai macam pola kalimat dan contoh percakapan berdasarkan pada buku Bahasa Jepang untuk Pariwisata. Materi dibatasi dengan mengambil materi tingkat umum.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan hasil pembuatan aplikasi, penulis menggunakan sistematika penulisan untuk memahami lebih jelas laporan skripsi ini, sistematika penulisannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, pada bab ini membahas secara umum mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, definisi operasional dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, pada bab ini berisi berbagai kutipan yang diambil dari jurnal, buku, dan hasil penelitian yang sudah dipublikasikan. Kutipan yang

dibahas menjelaskan tentang Multimedia, Pariwisata, Media Pembelajaran, *Articulate Storyline 3*.

BAB III METODE PENELITIAN, pada bab ini menjelaskan tentang metode penelitian, teknik pengumpulan data, perancangan media, dan prosedur penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN, pada bab ini menjelaskan bagaimana cara pembuatan, cara pengoperasian, serta tanggapan responden terhadap media pembelajaran *Guide Friend*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, yang terdiri dari simpulan akhir mengenai penelitian yang telah dilakukan dan berisi saran bagi peneliti selanjutnya.