

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa memiliki peranan penting dalam menjaga komunikasi antar manusia. Menurut Setiana dan Maysarah (2019) bahasa memiliki peranan penting dalam berkomunikasi untuk memberikan kesan baik kepada siapapun. Dalam mempelajari bahasa, pelajar dituntut untuk mempelajari beberapa aspek keterampilan bahasa. Menurut Tarigan (dalam Lailiyah, 2015) keterampilan berbahasa adalah keterampilan untuk mengekspresikan seseorang kepada orang lain secara lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa memiliki beberapa aspek, diantaranya reseptif yaitu berupa keterampilan menyimak dan berbicara dan aspek produktif yaitu keterampilan menulis dan membaca. Menurut Abidin (2012) membaca merupakan aktivitas yang dilakukan pembaca untuk memperoleh informasi yang terkandung dalam sebuah bahan bacaan. Produk membaca merupakan hasil dari proses membaca yakni pemahaman atas isi bacaan.

Kegiatan membaca memiliki urgensi yang penting dalam proses pembelajaran bahasa. Diperkuat dengan pendapat Brown (2001) bahwa membaca merupakan media penting yang tidak hanya membantu pelajar dalam memperluas kosakata, tetapi juga meningkatkan tata bahasa.

Dalam materi pembelajaran bahasa Jepang, kemampuan memahami dan membaca siswa dipelajari dalam pelajaran *dokkai*. *Dokkai* memiliki

makna kemampuan membaca. Menurut Kobayashi (dalam Indrowati, 2018) dituliskan bahwa:

“*Bunshou wo yonde, sono imi wo rikkai suru koto*”

“Bacalah Teks, dan pahami maknanya”

*Dokkai* adalah hal memahami isi dalam esai. Menurut pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *dokkai* berfungsi untuk membaca dan memahami bacaan. Dengan memahami isi bacaan, pembaca mampu mendapatkan informasi yang ada pada teks tersebut.

Dalam bahasa Jepang, untuk mempelajari *dokkai* pembaca harus mampu memahami segala aspek yang membentuk suatu kalimat seperti *bunpou*, *kanji*, dan kosakata. Dengan kata lain, dengan mempelajari *dokkai* maka secara tidak langsung mahasiswa dapat mempelajari dan melatih kemampuan bahasa Jepang.

Pada era industri 4.0, kemajuan teknologi tidak dapat dihindarkan dan penggunaannya pun semakin meluas sehingga bisa masuk ke ranah pribadi serta dapat membantu manusia dalam melangsungkan kegiatannya. Tidak hanya itu, pengaruhnya pun berdampak pada lingkungan masyarakat seperti gaya hidup, cara berpikir manusia agar masih dapat bersaing pada era ini. Menurut Puncreobutr (2016) teknologi dapat dengan mudahnya bisa dapat membantu pelajar maupun pengajar dalam proses pembelajarannya, sehingga pendidikan ini pun didefinisikan kembali menjadi pendidikan 4.0.

Penggunaan multimedia pada pembelajaran memfokuskan pelajar dalam kegiatan belajar atau disebut metode SCL (*Student Centered Learning*).

Menurut Tanjung (2018) penerapan multimedia dalam metode SCL mampu mempengaruhi tingkat pelajar dalam kegiatan pembelajarannya. Proses pembelajaran multimedia pun memberi daya tarik lebih bagi penggunaannya, karena disajikan dengan desain yang unik.

Dalam mempelajari materi *dokkai* pembelajaran bahasa Jepang, mahasiswa dituntut harus memahami materi bahasa Jepang, seperti *kanji*, *bunpou*, *kotoba*, dan lain-lain agar dapat mengerti dan paham mengenai isi teks yang dibaca. Dalam praktiknya, mahasiswa mengalami kesulitan dalam pemahaman materi tersebut karena keterbatasan pemahaman materi-materi yang harus dikuasainya, sehingga menghambat mahasiswa dalam mempelajari materi *dokkai*.

Berdasarkan beberapa faktor tersebut yang terjadi di lapangan, penulis merasa bahwa media interaktif dalam pembelajaran *dokkai* perlu dikembangkan yang mana diharapkan dapat lebih membantu dan mempermudah mahasiswa dalam mempelajarinya dalam kondisi apapun, atau di tempat seperti apapun. Dalam media interaktif yang penulis buat diberi nama *DoTa* yang merupakan singkatan dari *Dokkai Tanoshii*. *DoTa* merupakan media yang menyediakan materi *dokkai* serta soal latihan yang dapat dipakai oleh penggunanya. Selain itu media ini memiliki fitur untuk dapat memunculkan *furigana*, serta audio dari bacaan yang dapat didengarkan. Pada pembuatan media ini, penulis menggunakan *software Adobe Flash CS6*, *Adobe Photoshop CC 2019*, dan *Corel Draw X 2019* sebagai aplikasi pendukung dalam pembuatan ilustrasi.

Sebelumnya sudah ada mahasiswa yang telah meneliti media interaktif *dokkai* oleh Nazaruddin (2019). Pada penelitian sebelumnya masih terdapat beberapa fitur yang belum ada, sehingga penulis merasa media interaktif tersebut harus dikembangkan agar dapat menjadi daya tarik lebih bagi mahasiswa agar mampu dan mempunyai keinginan dalam memanfaatkan media interaktif tersebut.

Penelitian ini pun muncul atas dorongan penulis dalam pembuatan media interaktif *dokkai* yang lebih menunjang dalam pembelajaran *dokkai* sehingga menambah ketertarikan dan minat mahasiswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Penelitian ini diberi judul “**Media Interaktif DoTa Sebagai Media Pembelajaran Shokyuu Dokkai**”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembuatan media interaktif *DoTa* sebagai media pembelajaran *Shokyuu Dokkai*?
2. Bagaimana tanggapan responden terhadap media interaktif *DoTa* sebagai media pembelajaran *Shokyuu Dokkai*?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah yang akan diteliti agar terfokus dalam pengambilan materi pada *honbun* yang berjumlah sepuluh bab pada buku *minna no nihongo shokyuu II*. Soal latihan yang terdapat pada media ini merupakan *renshuu* dalam buku acuan.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui cara membuat media interaktif *DoTa* sebagai media pembelajaran *Shokyuu Dokkai*.
2. Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap media interaktif *DoTa* sebagai media pembelajaran *Shokyuu Dokkai*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat bagi seluruh pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya:

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai proses pembuatan media interaktif *DoTa* serta keefektifitasannya sebagai media pembelajaran *dokkai*.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi penulis

- 1) Berbagi pengetahuan mengenai bahasa Jepang yang telah penulis dapatkan selama perkuliahan.
- 2) Mengaplikasikan ilmu pengetahuan bidang komputer multimedia khususnya pada penggunaan aplikasi *Adobe Flash*.
- 3) Menambah pengetahuan penulis dalam pembuatan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Jepang

4) Memberikan pengalaman kepada penulis sehingga dapat mengevaluasi diri dan dapat mengembangkan ilmu yang telah penulis dapatkan.

b. Bagi Pembaca

1) Menjadikan media interaktif ini sebagai media pembelajaran *dokkai*.

2) Menjadikan inspirasi bagi penulis yang mempunyai ketertarikan untuk melaksanakan penelitian di bidang yang sama.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I Pendahuluan**

Dalam bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

### **BAB II Tinjauan Pustaka**

Dalam bab ini berisi berbagai teori mengenai multimedia, media, serta *dokkai* yang dikutip dari jurnal dan buku yang sudah dipublikasikan.

### **BAB III Metode Penelitian**

Dalam bab ini membahas mengenai metode penelitian, objek penelitian, waktu dan lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan tahap penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini.

#### **BAB IV Temuan dan Pembahasan**

Dalam bab ini membahas mengenai temuan, pembahasan, serta keterbatasan penelitian yang telah dilakukan.

#### **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.