

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ditengah berkembangnya zaman saat ini, budaya masih merupakan hal yang penting dalam kehidupan masyarakat. Sifat dari sebuah budaya dinilai dinamis, karena dapat berubah dari waktu ke waktu dan mengikuti perkembangan zaman. Budaya sendiri erat kaitannya dengan identitas sebuah negara dan merupakan ciri khas atau symbol dari negara tersebut. Budaya bisa didapat melalui proses belajar dan bukan ada begitu saja

Budaya merupakan sebuah cara atau pola hidup yang ada dalam sebuah masyarakat, yang terus berkembang dari waktu ke waktu dan selalu diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Budaya sendiri merupakan kata yang sulit untuk didefinisikan secara spesifik. Menurut beberapa ahli, salah satunya Murphie, dkk. (2017:8) mengatakan bahwa sulit didefinisikan secara spesifik karena mengandung aktifitas dari kelas yang berbeda, usia yang berbeda serta ras yang tidak sama. Berbeda dengan Murphie, dkk., Soemardjan dan Somardi (1966:55) merumuskan budaya, sebagai sebuah hasil karya, rasa, dan cipta dari masyarakat.

Koentjaraningrat (2000:181) menjelaskan bahwa budaya merupakan keseluruhan system gagasan, tindakan serta hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik dari manusia dengan belajar. Beliau juga membedakan 3 wujud dari kebudayaan, yaitu (1) Wujud kebudayaan sebagai ide, gagasan, norma, nilai, peraturan dan lainnya, (2) Wujud kebudayaan sebagai aktivitas juga tindakan dari manusia dalam sebuah masyarakat, (3) Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

Sementara itu, Kluckhohn (dalam Aini:2017) berpendapat bahwa budaya terusun dari beberapa kategori yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, teknologi, hukum, estetika, kesenian, moral, rekreasional serta kemampuan juga kebiasaan yang dapat diperoleh manusia sebagai masyarakat. Purnomo (2010) berpendapat bahwa karya sastra merupakan salah satu bentuk dari hasil

karya budaya apapun bentuknya. Sebagai sebuah budaya yang biasanya berbentuk teks, karya sastra dinilai mampu mempresentasikan masyarakat tertentu serta segala sistem yang dilingkupinya seperti nilai-nilai, kelas social, ekonomi, politik dan lain sebagainya.

Setiap negara pasti memiliki budaya dalam bentuk karya sastra. Menurut Lado, dkk (2016) karya sastra merupakan sebuah gagasan dari seseorang yang berkaitan dengan pandangannya mengenai kehidupan social di sekelilingnya. Penyampaian karya sastra sendiri biasanya dilakukan dengan menggunakan bahasa-bahasa kiasan yang berisi pesan-pesan atau pandangan dari penulisnya. Jepang sebagai sebuah negara yang memiliki beragam budaya juga memiliki berbagai macam karya sastra. Karya-karya tersebut dapat berupa puisi maupun pantun yang ditulis mulai dari zaman dahulu hingga zaman modern saat ini.

Haiku menurut *Encyclopedia of Japan*, (dalam Indriawan :2016) merupakan bentuk puisi singkat yang hanya terdiri dari 17 suku kata dan 3 baris yang masing-masing tersusun atas 5,7, dan 5 suku kata secara berurutan serta tidak mempunyai rima atau persajakan. *Haiku* mulai berkembang di Jepang pada pertengahan abad ke-16. Pada dasarnya, *haiku* dapat berisi tentang apa saja namun sebagian masyarakat Jepang menulis *haiku* untuk menceritakan tentang alam juga tentang kehidupan sehari-hari.

Setiana, Setiawati, & Mustaqim (2019) berpendapat bahwa pembelajaran bahasa Jepang dilakukan melalui empat aspek berbeda, yaitu membaca, mendengar, menulis serta berbicara. Ditengah zaman yang semakin berkembang, belajar dengan cara membaca dari buku merupakan hal yang dianggap cukup membosankan dan monoton. Saat ini, menurut Febrianty (2020) perkembangan teknologi serta media elektronik sudah sangat berpengaruh sehingga informasi mudah di dapat melalui bentuk digitalisasi. Selain itu, bukan hanya untuk memberi informasi yang dapat mempermudah kehidupan masyarakat, namun juga digunakan untuk proses belajar mengajar.

Smartphone merupakan salah satu bukti adanya perkembangan teknologi. Melalui *smartphone*, masyarakat mampu mengakses banyak hal dan

mendapat banyak manfaat salah satunya untuk belajar melalui media pembelajaran.

Media pembelajaran sendiri merupakan sebuah alat bantu yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dan serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja saat dibutuhkan. Media pembelajaran melalui *smartphone* dinilai mempunyai banyak manfaat. *Encyclopedia of Educational Research* (dalam Sundayana:2014) mengemukakan beberapa manfaat dari media pembelajaran seperti menarik minat siswa, menambah variasi dalam proses pembelajaran, serta menumbuhkan pengalaman yang nyata dan dengan begitu, siswa dinilai lebih mandiri.

Sistem pembelajaran *haiku* di kelas *Nihon Bunkashakai Nyuumon* saat ini hanya dengan mendengarkan penjelasan materi dan membaca dari buku atau materi yang sudah diberikan. Hal tersebut mengakibatkan mahasiswa hanya dapat menyerap materi saat proses pembelajaran dikelas berlangsung. Selain itu, sistem pembelajaran yang hanya dengan mendengarkan penjelasan materi dikelas dianggap cukup monoton. Melihat dari masalah tersebut, penulis merasa menggunakan multimedia pembelajaran cenderung akan lebih modern dan diharapkan mampu menarik minat mahasiswa khususnya yang sedang mempelajari *Nihon Bunkashakai Nyuumon*.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Magung (2020) hanya membahas mengenai kebudayaan Jepang jika dilihat dari sudut pandang sistem kepercayaan tanpa membahas karya sastra yang sering dipelajari di mata kuliah *Nihon Bunkashakai Nyuumon*. Maka dari itu penulis membuat media alternatif pembelajaran yang di beri nama "*Haiku no Hajimari*". "*Haiku no Hajimari*" merupakan sebuah media yang memaparkan tentang sejarah *haiku* Jepang sebagai sebuah karya sastra, dari mulai abad pertengahan hingga periode akhir di zaman modern. Selain itu, media pembelajaran ini juga menyediakan latihan soal yang bersangkutan dengan materi *haiku* Jepang yang telah dibahas. Media ini dirancang menggunakan aplikasi *Thunkable*.

Melalui penelitian ini, diharapkan agar mahasiswa yang sedang mengikuti mata kuliah *Nihon Bunkashakai Nyuumon* memiliki minat dan ketertarikan

yang lebih dalam mempelajari materi tentang *Haiku* Jepang. Penelitian ini oleh penulis diberi judul “*Haiku no Hajimari*” Sebagai Media Alternatif Pembelajaran *Nihon Bunkashakai Nyuumon* berbasis Android”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini yaitu :

- a. Bagaimana proses pembuatan media *Haiku no Hajimari* sebagai media alternatif dalam mempelajari *haiku* Jepang?
- b. Bagaimana tanggapan responden terhadap media *Haiku no Hajimari* sebagai media alternatif dalam mempelajari *haiku* Jepang?

1.3. Batasan Penelitian

Penulis membatasi penelitiannya pada sejarah *Haiku* Jepang mulai dari abad pertengahan hingga periode akhir di zaman modern. Pembatasan materi ini mengacu pada buku yang dijadikan sumber materi yaitu buku Sejarah Kesusastraan Jepang (*Nihon Bungakushi*) yang ditulis oleh *Isoji Asoo*, dkk.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

- a. Untuk mengetahui proses pembuatan media *Haiku no Hajimari*
- b. Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap media *Haiku no Hajimari*.

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, penulis beberapa adanya manfaat yang bisa didapatkan oleh penulis sendiri dan pembaca, yaitu :

- a. Bagi penulis :
 - 1) Mengaplikasikan ilmu penulis dibidang multimedia terutama dalam penggunaan aplikasi
 - 2) Menambah dan memperdalam pengetahuan penulis mengenai kesusastraan jepang terutama dalam materi *haiku*
 - 3) Berbagi pengetahuan penulis tentang kesusastraan jepang yang telah didapat selama masa perkuliahan.
- b. Bagi pembelajar bahasa Jepang :

- 1) Menggunakan media *Haiku no Hajimaru* sebagai media alternatif pembelajaran kesusastraan Jepang khususnya dalam materi *Haiku* Jepang
- 2) Dapat dijadikan acuan untuk penulis selanjutnya yang memiliki ketertarikan di bidang yang sama.

1.6. Sistematika Penulisan

Dalam menyusun laporan hasil pembuatan aplikasi, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, dalam bab ini, menjelaskan secara umum terkait latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, dalam bab ini membahas mengenai kutipan dan teori-teori yang berkaitan dengan pembahasan mengenai multimedia dan *Haiku* Jepang. Teori-teori pada bab ini dikutip dari jurnal, buku serta hasil penelitian yang sudah dipublikasikan.

BAB III METODE PENELITIAN, bab ini menjelaskan mengenai metode penelitian yang dipakai, teknik pengumpulan data, perancangan media serta prosedur yang diterapkan saat penelitian berlangsung.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN, bab ini menjelaskan tentang bagaimana proses pembuatan media, cara pengoperasian media hingga tanggapan responden mengenai aplikasi *Haiku No Hajimari*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, bab ini terdiri dari kesimpulan akhir dari penelitian yang sudah dilakukan serta saran bagi peneliti selanjutnya.