

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, banyak Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang memuat pelajaran Bahasa asing, salah satunya Bahasa Jepang. Di dalam mata pelajaran Bahasa Jepang, para siswa diajarkan untuk dapat menghafal beberapa kosakata dengan menggunakan huruf *hiragana* dan *katakana*. Menurut Lubis, Rahmawati, dan Setiana (2017) kosakata adalah suatu hal yang penting dan sangat diperlukan untuk mempelajari bahasa asing, khususnya bahasa Jepang. Pengertian tersebut berkaitan dengan pendapat Tarigan, (1997) dalam Qoyyimah & Adi (2018), kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas kosakata yang dimilikinya. Jika kosakata yang dimiliki siswa belum banyak, maka akan berpengaruh dengan bahasa yang akan ia gunakan karena keterbatasan kosakata. Proses pembelajaran menggunakan buku dan kamus sering dikeluhkan. Hal ini dikarenakan tidak semua siswa dapat langsung memahami kosakata yang diajarkan. Bahasa Jepang adalah mata pelajaran baru bagi siswa kelas 10. Apalagi dengan keadaan di tengah wabah penyakit pandemi Covid-19 ini, menyebabkan pembelajaran secara daring belum cukup untuk memberikan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Bahasa Jepang. Oleh karena itu, perlu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa mengingat kosakata

untuk tingkat dasar sehingga siswa dapat mengingat kosakata Bahasa Jepang dengan lebih cepat.

Adanya teknologi yang semakin canggih, dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan pembelajaran Bahasa Jepang yang disajikan dengan cara lebih menarik untuk siswa. Dengan memberikan metode pembelajaran dan memanfaatkan teknologi, seperti adanya media pembelajaran interaktif kosakata Bahasa Jepang yang diharapkan mempermudah guru dalam menyampaikan materi, agar siswa lebih mudah menerima pembelajaran tersebut. Menurut Dewi, Murtinugraha, dan Arthur (2018) media pembelajaran interaktif adalah suatu media perantara yang digunakan oleh pengirim dan penerima pesan sebagai proses pembelajaran yang saling berinteraksi satu sama lain. Arrosyida (2015: 3) dalam Dewi, Murtinugraha, dan Arthur (2018), memperkuat definisi tersebut yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu hal bersangkutan dengan *software* dan *hardware* dimana keduanya dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi dari pengajar ke pembelajar. Media interaktif dapat memberikan suasana baru dalam belajar kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan fitur yang menarik sehingga siswa dapat lebih cepat untuk menghafal kosakata bahasa Jepang.

Permasalahan yang dihadapi siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang menjadi jembatan ide untuk penulis dalam membuat sebuah media interaktif kosakata bahasa Jepang. Sebelumnya Firmansyah (2020) telah membuat sebuah media berbasis *Adobe Flash* mengenai

pembelajaran *shokyuu dokkai* yaitu media interaktif *DoTa*. Dengan adanya penelitian tersebut, penulis tertarik untuk membuat media yang sama menggunakan *Adobe Flash* dengan materi berbeda, yakni media interaktif *Goiizu* kosakata Bahasa Jepang. *Goiizu* terdiri atas dua kata yaitu *goi* (kata) dan *izu* (*kuizu* = kuis). Media yang dibuat penulis terdiri atas beberapa materi kosakata dan kuis kosakata berbentuk soal pilihan ganda. Adapun Wijaya (2010) pun telah membuat media interaktif dengan pembahasan yang sama yakni pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan nama media *Supa-Goi*. Yang membedakan media *Supa-Goi* dengan media *Goiizu* adalah buku acuan untuk materi pembelajaran media interaktif.

Berdasarkan uraian di atas, penulis membuat media interaktif kosakata bahasa Jepang, dimana siswa akan bermain dengan cara memilih salah satu jawaban yang benar, contohnya Bahasa Jepang dari kosakata “Merah” adalah “あか”. Secara tidak langsung siswa akan mengingat kosakata, sekaligus huruf *hiragana* ataupun *katakana* dengan cepat, karena siswa akan lebih mengingat suatu bentuk dan warna yang menarik. Menurut Radvansky (2006) dalam Sujarwo dan Oktaviana (2017), menyatakan bahwa warna dapat dipercaya sebagai visual yang penting bagi manusia. Warna berfungsi sebagai titik informasi yang kuat untuk sistem kognitif manusia dan telah ditemukan bahwa warna memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kinerja memori pengingat.

Media interaktif *Goiizu* memiliki tampilan warna, tombol yang menarik, *background* yang memberikan kesan semangat, dan materi kosakata diambil dari buku にほんご キラキラ (*NIHONGO KIRAKIRA*) Kelas X. Alasan dipilihnya buku Nihongo Kirakira adalah karena buku tersebut banyak digunakan oleh siswa kelas 10 SMA maupun SMK. Adapun dalam menu materi digolongkan menjadi 6 kelompok. Pengelompokan materi dilakukan berdasarkan bab yang ada pada buku にほんご キラキラ (*NIHONGO KIRAKIRA*) Kelas X. Selain itu, dengan dikelompokkannya materi sesuai tempatnya akan menjadi lebih sistematis dan praktis.

Dengan adanya hal tersebut, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul “**Media Interaktif *Goiizu* untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar**”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan media interaktif *Goiizu* sebagai pembelajaran kosakata Bahasa Jepang tingkat dasar?
2. Bagaimana tanggapan siswa kelas X SMA dan SMK mengenai media interaktif *Goiizu*?

### 1.3. Batasan Masalah

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis merasa sangat perlu membatasi masalah agar tidak menyimpang dari tujuan semula. Untuk menghindari kerancuan dalam pelebaran masalah, penulis membatasi pokok permasalahan pada:

1. Pembuatan media interaktif *Goiizu* menggunakan *Adobe Flash* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
2. Materi yang digunakan dalam media interaktif *Goiizu* hanya untuk kelas X dan kelompok materi kosakata yang terdapat pada media interaktif *Goiizu* meliputi Salam dan Ungkapan, Keluarga, Cita-cita dan Kemahiran, Tempat dan Benda di Kelas, Hari dan Jadwal Pelajaran, Warna dan Kata Sifat.
3. Media meliputi petunjuk penggunaan media, materi, latihan soal, dan profil penulis.
4. Media dapat digunakan selama 2 semester.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Pembuatan proposal ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui proses pembuatan media interaktif *Goiizu* sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Jepang.
2. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa kelas X SMA dan SMK mengenai media interaktif *Goiizu*.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Pelaksanaan pembuatan proposal ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak terkait, antara lain:

#### 1. Bagi Siswa

Penggunaan media interaktif *Goizu* untuk pembelajaran kosakata dalam Bahasa Jepang ini, diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih mengingat banyak kosakata bahasa Jepang, karena tampilan aplikasi yang menarik sehingga dapat merangsang ingatan siswa dan dapat membantu siswa menyerap lebih materi lebih mendalam dan utuh.

#### 2. Bagi Lembaga Sekolah

Aplikasi ini diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan materi yang akan diajarkan dengan menggunakan teknologi multimedia untuk siswa kelas X sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, dinamis, dan interaktif.

#### 3. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat berhasil dan mampu menemukan metode pengajaran yang dapat merangsang potensi kecerdasan anak dengan sistem multimedia kemudian menerapkannya.

#### 4. Bagi Penulis

Pembuatan media ini dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru dalam dunia pendidikan. Dan diharapkan aplikasi ini berguna untuk siswa, guru, maupun pihak lembaga sekolah.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Untuk mengetahui pembahasan secara menyeluruh pada skripsi ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi mengenai kutipan dan teori pendukung yang diambil dari berbagai sumber buku, jurnal, dan hasil penelitian yang sudah dipublikasi.

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

Pada bab ini menjelaskan mengenai jenis metode penelitian, objek penelitian, waktu dan lokasi penelitian, prosedur penelitian, dan teknik pengumpulan data.

#### **BAB IV TEMUAN dan PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai pembahasan pada rumusan masalah, yakni cara pembuatan media *Goiizu* dan hasil tanggapan responden mengenai media *Goiizu*.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini merupakan kesimpulan akhir mengenai penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk penelitian selanjutnya.