

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sudjianto (1996) dalam Zulfahriani (2017) menyatakan bahwa pembelajar bahasa untuk mempelajari tata bahasa diperlukan, karena jika dilihat dari segi bahasa, komunikasi dengan orang asing membutuhkan tata bahasa yang baik dan benar. Bahasa harus dipahami dengan benar dan efektif, karena tidak dapat ditulis atau diucapkan begitu saja. Baik itu informasi yang dikomunikasikan dan diterima saat berkomunikasi, atau memahami teks. Sesuai dengan yang dinyatakan Zulfahriani (2017), jika pembelajar dapat berkomunikasi dengan baik dalam bahasa yang telah dipelajarinya, maka pembelajar dapat memahami tata bahasa yang benar. Dengan mempelajarinya, pembelajar akan mampu menyampaikan informasi kepada orang-orang dan orang yang dikomunikasikan dapat memahami apa yang dibicarakan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa asing sangat penting untuk semua aspek kehidupan, Setiana (2019).

Muhson (2010) menyatakan bahwa diperlukan meningkatkan berbagai macam pengembangan inovatif model pembelajaran, agar dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Ini perlu dilakukan agar tidak menghambatnya transfer of knowledge dan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Lalu kita juga dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia, karena akan mempengaruhi keberhasilan pembelajar bahasa Jepang. Menurut hasil dari kuisisioner tertutup yang dilakukan oleh penulis kepada Mahasiswa tingkat 1 Sastra Jepang Unikom mendapati bahwa 81.8% mahasiswa setuju bahwa Media Interaktif lebih baik dari Media Konvensional dan Media Interaktif lebih mudah untuk di pelajari.

Salam (2011) dalam Hutagalung (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dalam penelitiannya terbukti efektif meningkatkan prestasi akademik siswa. Di harapkan untuk mempermudah mahasiswa untuk belajar Tata

Bahasa Jepang. Sebelumnya, beberapa peneliti telah membuat membuat berbagai macam Media Pembelajaran *Bunpou* seperti yang telah dibuat oleh, beberapanya adalah Atmaja (2017) yaitu media pembelajaran *Kantan-Na Bunpou*, Fahmi (2016) yang membuat *Wakariyasui Bunpou*, Apriyanti (2013), yang membuat *Sakura Bunpou*, Krisnanto (2020) yang membuat *K Senpai no Bunpou Kouza*, baik dari segi tampilan, konten serta pembahasan yang dibuat oleh peneliti sebelumnya sudah cukup baik sebagai Media Alternatif Pembelajaran *Bunpou* .

Penulis tertarik untuk membuat Media Pembelajaran *Bunpou* untuk Mahasiswa Tingkat satu Sastra Jepang Unikom, agar sesuai dengan materi yang di pelajari oleh mahasiswa penulis menggunakan buku *Shokyuu Nihongo* dan Media ini akan diisi Pola kalimat sebagai materi dan Kuis. Media ini juga diharapkan dapat memberikan kemudahan dan menunjang pembelajar untuk belajar bahasa Jepang secara menarik dan mudah dipahami.

Demi menunjang pembelajaran *Bunpou* untuk mahasiswa di tingkat satu, penulis bermaksud untuk mengembangkan media interaktif *Tanoshii Bunpou* yang dimana pada pembuatan media ini akan menggunakan software diantaranya *Power Point*, dan *Adobe Flash Professional CS6*. Oleh karena itu, penulis akan melakukan penelitian yang berjudul **“*Tanoshii Bunpou* Sebagai Media Alternatif Pembelajaran *Bunpou* Tingkat Dasar”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pembuatan Media Pembelajaran *Tanoshii Bunpou* yang menarik dan mudah di mengerti?
2. Bagaimana penilaian mahasiswa terhadap Media pembelajaran *Tanoshii Bunpou* tingkat dasar.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Dengan adanya rumusan masalah di atas, penulis memiliki beberapa tujuan, antara lain :

1. Untuk dapat membuat Media Pembelajaran *Tanoshii Bunpou* yang menarik dan mudah di mengerti
2. Untuk dapat mengetahui penilaian dari mahasiswa terhadap Media pembelajaran *Tanoshii Bunpou* tingkat dasar.

### 1.4 Batasan Masalah

Adapun dalam pengerjaan *Tanoshii Bunpou* Sebagai Alternatif Media Pembelajaran *Bunpou* Tingkat Dasar memiliki beberapa Batasan masalah sebagai berikut :

- a. Materi pada media pembelajaran ini hanya berisi bunkei atau pola kalimat tingkat dasar yang bersumber dari buku *shokyuu nihongo*.
- b. Soal latihan hanya dibatasi sampai 10 soal dengan dua tipe soal. Hal tersebut dilakukan agar mengurangi ukuran *file* media pembelajaran ini menjadi lebih ringan.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis

1. Manfaat teoritis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan di bidang multimedia terkait pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran *Bunpou*

2. Manfaat Praktis

Bagi penulis, dapat memperkaya khazanah keilmuan khususnya di bidang multimedia sebagai media pembelajaran Bahasa Jepang.

Bagi pendidik, dari gambaran hasil analisis tingkat kemampuan mahasiswa, pendidik dapat mempelajari, dan memperbaharui metode pengajaran Bahasa Jepang terhadap mahasiswa.

Bagi mahasiswa, dapat dijadikan alat untuk pembelajaran Bahasa Jepang yang menarik dan mudah dimengerti.

## **1.6 Sistematika Pembahasan**

Dalam Penyusunan skripsi yang penulis buat, penulis akan menggunakan sistematika penulisan seperti berikut ini dari penelitian adalah sebagai berikut:

**BAB I : Pendahuluan.**

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistmatika penulisan.

**BAB II : Tinjauan Pustaka.**

Dalam bab ini terdapat mengenai teori-teori yang dikutip berdasarkan sumber-sumber yang digunakan untuk mengalisis permasalahan pada penelitian yang dilakukan oleh penulis.

**BAB III : Metode Penelitian.**

Bab ini memamparkan metode penelitian dan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini.

**BAB IV : Temuan dan Pembahasan.**

Dalam bab ini membahas tahap-tahap pembuatan media *Tanoshii Bunpou* dan juga hasil responden terhadap media *Tanoshii Bunpou*.

## BAB V : Kesimpulan dan saran.

Pada bagian penutup akan dipaparkan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang diperoleh.