

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa Jepang bukan hanya tentang sastra, pendidikan dan budaya saja, tetapi juga mencakup berbagai hal, salah satunya pariwisata. Saat ini, pariwisata merupakan sektor bisnis yang menjanjikan, banyak orang yang melakukan perjalanan baik dalam negeri maupun luar negeri. Penelitian tentang bahasa Jepang Pariwisata telah dilakukan oleh Budiana dan Artana (2019), penelitian tersebut dilakukan kepada pelaku pariwisata di Bali untuk penggunaan bahasa Jepang, dalam penelitian tersebut mengungkapkan bahwa kedatangan wisatawan dari Jepang memerlukan pemandu wisata dan pekerja kepariwisataan yang dapat berbicara bahasa Jepang dengan baik, akan tetapi para pelaku usaha seperti pedagang tidak menggunakan bahasa Jepang yang sopan. Penggunaan bahasa Jepang untuk pariwisata di Indonesia penting dipelajari, dikarenakan banyaknya wisatawan dari Jepang dan membuat pekerjaan pemandu wisata dilirik, akan tetapi ada kendala ketika pemandu wisata melakukan pekerjaannya, seperti yang dikatakan Meidariani dan Meilantari (2018) tentang pemanfaatan kamus untuk meningkatkan pemahaman pemandu wisata di Bali, dalam penelitian tersebut dikatakan bahwa pemandu wisata memiliki kendala di bidang penguasaan kosakata, perbedaan variasi bahasa, tindak tutur bahasa Jepang, sehingga Kamus Bahasa Jepang Pariwisata dibutuhkan dalam pekerjaan.

Pariwisata mencakup banyak hal, salah satunya perhotelan. Perhotelan merupakan bidang yang penting dikarenakan ketika melakukan perjalanan, tentunya kita membutuhkan tempat untuk digunakan sebagai tempat istirahat dan tidur (*stay*). Untuk alasan itulah bahasa Jepang perhotelan bisa dikatakan merupakan sesuatu yang harus dipelajari pada saat ini, dikarenakan wisatawan asing dari Jepang cenderung tidak bisa berbahasa Inggris dengan fasih dan hanya bisa mengerti bahasa Jepang, seperti penelitian yang dilakukan oleh Diner (2013) tentang pengenalan bahasa Jepang perhotelan bagi pegawai hotel di Hotel Siliwangi Kota Semarang, dalam penelitian tersebut dikatakan bahwa wisatawan Jepang walaupun ada yang bisa berbahasa Inggris, akan tetapi sulit dipahami karena pelafalan orang Jepang, maka dari itu pegawai hotel harus menggunakan bahasa Jepang sebagai alat komunikasi guna memperlancar komunikasi antara pegawai hotel dan wisatawan dari Jepang, serta penguasaan bahasa Jepang menjadikan pegawai hotel lebih percaya diri ketika berhadapan dengan wisatawan Jepang. Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan (2009) dalam kurikulum berbasis kompetensi bahasa Jepang tentang perhotelan mengatakan kebutuhan tenaga kerja bahasa Jepang untuk hotel sangat dibutuhkan, namun tenaga yang dihasilkan masih belum bisa menjawab kebutuhan pengguna jasa tenaga kerja di bidang hotel. Bahasa Jepang untuk hotel merupakan bidang di sektor pariwisata yang pekerjaannya adalah melakukan komunikasi dengan bahasa Jepang di hotel. Alasan lain bahasa Jepang perhotelan perlu dipelajari adalah saat ini tawaran *internship* di Jepang, khususnya *internship* di hotel sudah banyak, untuk itulah bahasa Jepang perhotelan perlu dipelajari sebagai kemampuan yang dibutuhkan untuk *internship*.

Pembelajaran secara umum menggunakan metode konvensional memang baik, akan tetapi masih belum cukup dan harus dilakukan inovasi untuk menunjang pembelajaran, yang diharapkan dapat menjadi sesuatu yang baru dan baik untuk perkembangan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran bahasa Jepang. Rho dan Kang (2019) berpendapat bahwa dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, multimedia maupun teknologi baru lainnya membuat dasar dari pendidikan telah bergeser dari pendidikan berbasis konvensional ke pendidikan berbasis teknologi. Konsep pembelajaran yang berorientasi pada teknologi menjadi keharusan yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan. Dengan adanya perkembangan di bidang teknologi informasi, tentunya akan memberikan pengaruh yang sangat signifikan untuk perkembangan media pembelajaran. Rukimin (2016) menyatakan dengan hadirnya teknologi, pembelajaran dapat diintegrasikan ke berbagai jenis model. Bahasa Jepang bisa diintegrasikan ke berbagai jenis media pembelajaran untuk mempermudah dalam memahami bahasa Jepang, seperti yang diungkapkan oleh Sulasmoro (2016) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah siswa untuk memahami pembelajaran bahasa Jepang. Sejalan dengan itu Pradhana, dkk., (2020) menyatakan bahwa dalam menunjang pembelajaran bahasa Jepang diperlukan aspek pendukung untuk mencakup materi pembelajaran, salah satu aspek tersebut adalah media pembelajaran. Berdasarkan pendapat El-Sawy (2019), banyak peneliti menciptakan media menggunakan teknologi sehingga hal tersebut dapat membantu dalam pembelajaran pelajar/mahasiswa. Media digital yang dibuat dapat membantu dalam pembelajaran seperti kamus elektronik sebagai referensi digital.

Teknologi semakin maju dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif, sehingga pembelajaran dapat dikemas dengan menarik dan diharapkan menjadi sesuatu yang dapat mudah dimengerti dan dipahami. Perkembangan teknologi informasi yang terjadi harus menjadi acuan untuk perkembangan pembelajaran. Saat ini teknologi informasi sangat berkembang pesat dan beragam, salah satunya *Android* yang merupakan program di *smartphone*.

Manoppo, dkk., (2021) melakukan penelitian tentang media digital menggunakan perangkat *Android* untuk pembelajaran *bunpou* bahasa Jepang, dalam penelitian tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan aplikasi digital membantu meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang dikarenakan dengan menggunakan media interaktif, pembelajaran bisa lebih bervariasi sehingga tidak merasa jenuh dalam belajar, lalu motivasi belajar pun meningkat. Selain itu, aplikasi lebih mudah diakses, bisa di mana saja dan kapan saja serta lebih praktis. Multimedia interaktif bisa menjadi solusi untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi dibandingkan dengan buku teks yang bisa dibilang monoton. Dalam penelitian Farida dan Rahayu (2017) terdapat perbedaan hasil belajar yang sangat jelas dalam penggunaan multimedia interaktif daripada menggunakan buku teks.

Penggunaan multimedia interaktif pembelajaran merupakan salah satu cara untuk membantu menumbuhkan motivasi belajar dari pembelajar, seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Febrianty, Setiana, Arianingsih, Ali dan Dhaniawaty (2022) yang mengemukakan bahwa multimedia dapat digunakan untuk menarik ketertarikan peserta didik dan menumbuhkan keingintahuan terhadap materi yang

akan dipelajari. Saat ini kemampuan penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa Jepang adalah hal yang penting karena memiliki banyak kegunaan baik bagi guru maupun siswa, akan tetapi tidak semua orang memiliki akses ke multimedia pembelajaran bahasa Jepang. Oleh karena itu multimedia yang dapat diakses oleh siapa saja dan kapan saja serta pengoperasian yang mudah sangat diperlukan.

Penelitian terkait media pembelajaran bahasa Jepang bidang Pariwisata sudah banyak dilakukan, seperti aplikasi *日本 GO!* yang dibuat oleh Surawiredja, Arianingsih dan Setiana (2018), *GUIDE FRIEND* yang dibuat oleh Alwansyah dan Arianingsih (2020) dan Aplikasi *F&B* oleh Nugraha dan Setiana (2020).

Aplikasi *日本 GO!* yang dibuat oleh Surawiredja, Arianingsih dan Setiana (2018) memuat materi tentang bahasa Jepang kepariwisataan dan info tentang wisata di kota Bandung, di dalam aplikasi ini memuat *bunpou*, bahasa servis dan percakapan, akan tetapi belum terdapat gambar atau animasi untuk menggambarkan gestur. Sehingga harus ada konsep yang dikembangkan dalam pembuatan aplikasi bahasa Jepang pariwisata. Lalu selanjutnya yang menjadi kekurangan dari aplikasi ini adalah tidak terfokusnya materi pada satu bidang, aplikasi *日本 GO!* memiliki materi yang belum mengerucut dan masih luas, maka diperlukan aplikasi yang membahas hanya satu bidang saja, seperti aplikasi yang hanya membahas tentang perhotelan.

Aplikasi *GUIDE FRIEND* yang dibuat oleh Alwansyah dan Arianingsih (2020) memiliki materi yang hanya berfokus kepada beberapa materi pemandu wisata. Penelitian ini mengungkapkan bahwa harus ada penelitian lain yang bersumber dari buku dan materi yang berbeda. Aplikasi ini masih belum ada audio pada percakapan sehingga masih perlu ditingkatkan lagi dengan memberikan fitur suara dan efek suara agar lebih menarik.

Aplikasi *F&B* oleh Nugraha dan Setiana (2020) lebih berfokus ke materi *service & bar* atau di bidang *Food & Bevarage*, maka perlu dibuatkan aplikasi lain yang berfokus pada bidang lain dalam kepariwisataan.

Hasil dari penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi mendapatkan respon yang baik dari responden. Akan tetapi hasil dari penelitian terdahulu masih memiliki hal yang harus ditingkatkan baik dari segi tampilan, konsep yang diusung dan materi yang digunakan. Untuk alasan itulah penulis membuat aplikasi atau media interaktif bahasa Jepang bidang kepariwisataan yang berbeda sebagai pengembangan dari penelitian terdahulu. Media yang penulis buat berfokus kepada perhotelan, mulai dari *check in* hingga *check out* dan juga percakapan yang dilakukan oleh setiap staf hotel di bidangnya masing-masing. Media interaktif yang dibuat juga dimasukkan beberapa animasi sederhana serta audio untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi pengguna untuk mempelajari bahasa Jepang perhotelan.

Pembuatan media interaktif pembelajaran yang bisa diakses di mana pun dan kapan pun untuk bahasa Jepang bidang perhotelan harus dilakukan, sehingga materi

yang disajikan bisa lebih menarik dan bisa lebih dipahami secara cepat. Adapun hal-hal yang membedakan dengan penelitian sebelumnya adalah konsep dari media interaktif yang dibuat. Media interaktif yang dibuat ditingkatkan dari segi tampilan, baik itu warna ataupun tata letak menu serta *background*, tombol dan karakter. Tampilan yang baik dan nyaman untuk dipandang adalah hal penting dalam media interaktif karena akan memberikan kenyamanan ketika menggunakannya. Selain itu, harus ditambahkan animasi-animasi ataupun animasi perpindahan dari menu satu ke menu lain sehingga menimbulkan kesan yang menarik, sejalan dengan itu penambahan audio sebagai *sound effect* agar media interaktif tidak membosankan, serta penggunaan *font* yang enak dipandang digunakan dalam media interaktif ini. Media interaktif yang dibuat juga menggunakan materi yang berbeda dan memiliki fokus yang berbeda dengan penelitian sebelumnya, yaitu hanya berfokus di bidang perhotelan yang menyajikan percakapan dari setiap staf hotel dengan pengunjung.

Media interaktif yang dibuat memiliki konsep seperti *game Visual Novel* yang menampilkan percakapan antara karakter staf hotel dan pengunjung. Penelitian tentang penggunaan *game Visual Novel* telah dilakukan oleh Wijaya (2017) untuk pembelajaran bahasa Inggris, dalam penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penerapan *Visual Novel* dalam penciptaan *game* untuk pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami *tenses* dan semakin tertarik untuk mempelajari bahasa Inggris. Dengan alasan itulah penulis memiliki hipotesis jika penggunaan aplikasi, *game* maupun media interaktif yang menggunakan *Visual Novel* sebagai basis konsep dalam menciptakan media pembelajaran bahasa Jepang, khususnya di

bidang perhotelan akan membuat pembelajar bahasa Jepang tertarik dan memudahkan dalam memahami materi serta membuat motivasi belajar meningkat.

Media interaktif yang dibuat oleh penulis bernama *IRASSHAI*. Kata *Irasshai* atau *Irasshaimase* merupakan kata yang digunakan untuk menyambut tamu. Dengan alasan tersebut penulis merasa penggunaan nama *IRASSHAI* cocok untuk aplikasi yang penulis buat sebagai media pembelajaran bahasa Jepang perhotelan.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ada, penulis rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan media interaktif *IRASSHAI* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang perhotelan?
2. Bagaimana tanggapan dari pengguna terhadap media interaktif *IRASSHAI*?

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah supaya tidak menyimpang dari tujuan. Pembuatan media pembelajaran menggunakan *software VRoidStudio*, *Adobe Photoshop CS6* dan *Adobe Animate CC 2021* serta materi yang digunakan hanya materi tentang staf perhotelan berisi *check in*, *annai*, *room service* dan *check out*. Pembatasan materi dilakukan dikarenakan keterbatasan waktu pengerjaan.

1.3. Tujuan Penelitian

Seperti yang telah dirumuskan bahwa penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan perancangan media interaktif *IRASSHAI* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang perhotelan.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana tanggapan dari pengguna terhadap media interaktif *IRASSHAI*.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi semua pihak yang terkait dan membutuhkan. Manfaat penelitian ini dijabarkan secara teoretis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi pengetahuan dan referensi dalam pengembangan bahan ajar bahasa Jepang khususnya bahasa Jepang pariwisata bidang perhotelan dengan memanfaatkan teknologi berbentuk media interaktif.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi penulis

- 1) Menambah pengetahuan penulis dalam pembuatan media interaktif berbasis *Android* untuk media pembelajaran bahasa Jepang perhotelan.

- 2) Membagikan Pengetahuan tentang bahasa Jepang terutama bahasa Jepang perhotelan.
- b. Bagi pembaca
- 1) Memberi informasi pembuatan aplikasi dan materi pembelajaran bahasa Jepang perhotelan.
 - 2) Dapat dijadikan masukan atau referensi jika ada yang melakukan penelitian di bidang yang sama.
- c. Bagi pengguna
- 1) Dapat digunakan sebagai media belajar bahasa Jepang perhotelan.

1.5. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini memiliki 5 bab yang terdiri dari pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan serta kesimpulan dan saran, yang dirancang sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab pendahuluan dipaparkan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian dan batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian teoretis dan praktik serta sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka

Pada bab ini dijelaskan tentang teori-teori tentang perhotelan, bahasa Jepang perhotelan, media pembelajaran, multimedia interaktif, karakteristik multimedia pembelajaran interaktif, fungsi multimedia pembelajaran interaktif, tujuan

penggunaan bahan ajar multimedia interaktif, manfaat pembelajaran interaktif, kriteria pemilihan media pembelajaran interaktif yang baik, *adobe animate cc, m-learnin, Android, Visual Novel* dan penelitian terdahulu.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan, sumber data, instrumen penelitian, prosedur penelitian serta teknik pengumpulan dan analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini mendeskripsikan temuan-temuan yang ditemukan dari penelitian, lalu dilakukan pembahasan dan memaparkan keterbatasan dari penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap penelitian yang dilakukan.