

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era global saat ini mempelajari bahasa asing adalah suatu keharusan, karena kita harus siap menghadapi persaingan global dan untuk dapat berinteraksi dengan dunia internasional, maka kita juga membutuhkan bahasa Internasional. Bukan hanya bahasa Inggris, banyak orang mulai tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang di lembaga formal seperti sekolah dan perguruan tinggi.

Pada prakteknya mempelajari bahasa Jepang tidaklah mudah, pembelajar harus menguasai aspek keterampilan dalam mempelajari bahasa Jepang. Menurut Widiati dan Sugirin (2015) Keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara dan keterampilan menulis merupakan aspek keterampilan yang harus dikuasai dalam mempelajari bahasa Jepang. Akan tetapi, untuk bisa menguasai keterampilan tersebut tidak semudah yang dipikirkan. Ada banyak hal yang membuat bahasa Jepang sulit dipelajari, misalnya huruf yang dipakai, kosakata, dan juga pola kalimatnya.

Media pembelajaran yang dipakai saat ini masih banyak yang menggunakan media konvensional atau hanya terpaku pada buku pelajaran saja yang membuat pembelajar merasa jenuh. Akibatnya pembelajar jadi kurang menguasai materi dan menjadi setengah hati dalam mempelajari bahasa Jepang. Untuk itu pengajar perlu media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar proses pembelajaran berlangsung dengan efektif. Dengan menggunakan media pembelajaran yang

menarik dan efektif akan mempengaruhi proses belajar pembelajar menjadi lebih baik dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Media pembelajaran menurut Asyar (2012) adalah sarana atau media untuk menyampaikan materi ataupun isi pembelajaran dari sumber yang terencana, sehingga penerimanya dapat melakukan pembelajaran dengan baik dan efektif. Media ini dapat berupa video, buku, film, slide, dan sebagainya. Media pembelajaran ini menjadi sesuatu yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dengan menggunakan media ini, materi-materi yang berasal dari sumber bisa tersalurkan kepada para pembelajar.

Memudahkan para pembelajar bahasa Jepang dari tingkat dasar akan membuat para pembelajar akan lebih bersemangat dalam belajar Bahasa Jepang pada tingkat-tingkat selanjutnya. Pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar ini harus dibuat lebih menarik dan menyenangkan agar para pembelajar tidak jenuh dan malas di awal mempelajari bahasa Jepang. Jika pada tingkat dasar saja para pembelajar sudah merasa jenuh dan malas, maka dapat dipastikan pada tingkat-tingkat selanjutnya tidak akan berjalan baik.

Jamilah (2012) menyatakan bahwa dalam dunia digital saat ini penggunaan media interaktif yang berbasis IT (*Information Technology*) diyakini lebih efektif sebagai media pembelajaran. Di era perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini telah tersedia banyak program untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. salah satunya adalah dengan menggunakan *Adobe Flash*. Kelebihan *Adobe Flash* ini adalah dapat menampilkan multimedia, dimana dapat menampilkan gabungan antara teks, grafis, suara dan animasi. Dengan media pembelajaran yang lebih interaktif maka para mahasiswa akan lebih tertarik dan

termotivasi dalam belajar bahasa Jepang. Minat dan motivasi yang tinggi akan membuat mahasiswa dapat menguasai materi dengan baik sehingga hasil belajar menjadi meningkat. Studi pendahuluan yang dilakukan oleh Fauzi, Haryanti dan Setiana (2017) yaitu dengan membuat *game* edukasi mengenai *kanji* dengan menggunakan *Adobe Flash*, serta metode pengembangannya adalah sistem ADDIE.

Adapun materi yang akan penulis buat pada media ini adalah berupa materi tentang *aisatsu* atau dalam bahasa Indonesia berarti salam. Dalam materi salam atau *aisatsu* ini terdapat banyak ungkapan-ungkapan dan juga cara perkenalan diri atau *jikoshoukai*. Contoh *aisatsu* yaitu salam selamat pagi, selamat siang, selamat malam dan sebagainya. Materi *aisatsu* ini juga akan diiringi dengan gestur saat melakukan salam tersebut.

Penelitian mengenai *aisatsu* ini pernah dilakukan sebelumnya oleh Hidayaturohmah (2012) yaitu dengan membuat media pembelajaran *aisatsu* yang bernama *Tanoshiku Aisatsu*. Dalam penelitiannya, menyimpulkan bahwa media tersebut efektif dalam membantu siswa belajar bahasa Jepang khususnya tentang *aisatsu* (salam) karena dari hasil *pretest* hingga *posttest* mengalami peningkatan. Tanggapan responden mengenai media tersebut dinilai baik dilihat dari *rating scalenya*. Tetapi pada penelitian tersebut hanya memaparkan salam-salam tersebut tanpa dibarengi dengan cara bersikap atau gestur saat melakukan *aisatsu* tersebut. Penelitian mengenai gestur ini juga pernah dilakukan sebelumnya oleh Fitriyah (2011) yang dalam penelitiannya, membuat media pembelajaran gestur orang Jepang dengan nama *Yura-Yuri Gesture*. Akan tetapi pada penelitiannya hanya

membahas gestur orang Jepang secara umum baik gestur formal ataupun informal tidak mengkhususkan pada *aisatsu* saja.

Penulis membuat media pembelajaran tentang *aisatsu* (salam) karena pada observasi yang penulis lakukan tidak sedikit pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar yang kurang atau hanya mengetahui beberapa *aisatsu* saja. Para pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar ini juga hanya mengucapkan *aisatsu* begitu saja tanpa mengetahui bagaimana cara bersikap yang benar saat melakukan salam tersebut. Padahal *aisatsu* atau salam merupakan langkah awal kita dalam berkomunikasi dengan seseorang. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis bermaksud melakukan penelitian bertema *aisatsu* dengan judul “Pembelajaran Aisatsu Dengan Menggunakan Aplikasi “Yoku Aisatsu”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis merumuskan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana proses pembuatan media pembelajaran “*Yoku Aisatsu*” sebagai media pembelajaran ucapan salam dalam bahasa Jepang ?
- b. Bagaimana cara pengoperasian media pembelajaran “*Yoku Aisatsu*” sebagai media pembelajaran ucapan salam dalam bahasa Jepang ?
- c. Bagaimana tanggapan responden terhadap media pembelajaran “*Yoku Aisatsu*” sebagai media pembelajaran ucapan salam dalam bahasa Jepang ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini penulis membatasi masalah yang diteliti, yaitu sebagai berikut :

- a. Penulis hanya merancang media pembelajaran ini hanya dari arti, penggunaan dan cara bersikap dari setiap masing-masing *aisatsu* dalam percakapan orang Jepang menggunakan media *Adobe Flash*.
- b. Penelitian ini dibatasi sebanyak 30 *aisatsu* yang sering diucapkan dan kita jumpai pada percakapan sehari-hari orang Jepang, yang bersumber dari buku *Nihongo Kirakira*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui proses pembuatan media pembelajaran “*Yoku Aisatsu*” sebagai media pembelajaran ucapan salam dalam bahasa Jepang.
- b. Untuk mengetahui cara pengoperasian media pembelajaran “*Yoku Aisatsu*” sebagai media pembelajaran ucapan salam dalam bahasa Jepang.
- c. Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap media pembelajaran “*Yoku Aisatsu*” sebagai media pembelajaran ucapan salam dalam bahasa Jepang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar khususnya mengenai *aisatsu* (salam) yang menarik dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pengajar

Meningkatkan keefektifitasan pembelajaran di dalam kelas dan menarik minat pembelajar dalam mempelajari bahasa Jepang.

b. Bagi Pembelajar

Memudahkan dan menarik minat sehingga meningkatkan kualitas belajar dalam mempelajari bahasa Jepang.

c. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan wawasan dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kriteria bahan ajar.

1.6 Definisi Operasional

Yoku Aisatsu adalah media pembelajaran alternatif yang dibuat untuk mempelajari materi *aisatsu*. Nama *Yoku Aisatsu* ini terdiri kata *Yoku* dan *Aisatsu*, *Yoku* berarti baik atau dengan baik, *Aisatsu* dalam bahasa Indonesia berarti salam. Jadi dalam bahasa Indonesia *Yoku Aisatsu* bisa diartikan salam dengan baik. Aplikasi ini hanya berisikan 30 *aisatsu* yang sering digunakan oleh masyarakat Jepang.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini membahas secara umum latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini berisikan teori-teori mengenai media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, multimedia sebagai media pembelajaran, *Adobe Flash*, *Corel draw*, *aisatsu*.

BAB III : Metode Penelitian

Dalam bab ini berisikan metode dalam penelitian, objek penelitian, prosedur penelitian, Teknik pengumpulan data, dan Teknik pengolahan data.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Dalam bab ini berisikan cara pembuatan aplikasi, cara pengoperasian aplikasi dan tanggapan responden mengenai aplikasi *Yoku Aisatsu*.

BAB V : Kesimpulan dan Saran

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang diperoleh.