

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Keterampilan dalam berbahasa dibagi menjadi empat bagian, yaitu kemampuan berbicara, kemampuan menyimak, kemampuan menulis dan kemampuan membaca. Oleh karena itu pembelajar bahasa diharapkan dapat berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulisan dengan menguasai keempat kemampuan tersebut.

Komunikasi secara lisan selalu dilakukan setiap hari oleh manusia, antara lain seperti percakapan dan sekaligus dalam hal menyimak secara langsung. Sedangkan komunikasi secara tulisan pada saat ini sering dilakukan pada media sosial seperti *chatting* melalui aplikasi di *smartphone* ataupun melalui email.

Dalam pendidikan bahasa Jepang sendiri keempat kemampuan tersebut sangat mutlak untuk dipelajari agar bisa berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulisan. Terutama dalam hal menyimak dikenal juga dengan istilah *choukai*. Pada Program Studi Bahasa Jepang UNIKOM mata kuliah *choukai* dipelajari mulai dari semester pertama hingga semester enam. Pada mata kuliah *choukai* mahasiswa dituntut untuk menyimak informasi dengan baik dan benar. Namun bagi pembelajar ketika mempelajari *choukai* menemukan banyak kesulitan dan kendala.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh Setiana dan pada tahun 2018 dengan melakukan penelitian melalui kuesioner ke 32 mahasiswa tingkat 2 Program Studi Sastra Jepang UNIKOM. Hasil penelitian ini menggambarkan lebih dari setengah responden yaitu 59,4% menyatakan bahwa *choukai* adalah mata kuliah yang sulit untuk dipelajari. Kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa antara lain kesulitan dalam memahami kosa kata, pola kalimat dan panjangnya konten percakapan.

Berdasarkan hal tersebut, diketahui bahwa terdapat masalah dalam kemampuan menyimak mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif agar mempermudah mahasiswa dalam mempelajari *choukai*. Maka penulis bermaksud untuk membuat sebuah media alternatif dalam mempelajari *choukai* terutama mengacu pada buku *Minna no Nihongo I* yang diperuntukan pada mahasiswa tingkat satu di Program Studi Sastra Jepang UNIKOM.

Media alternatif tersebut akan dibuat lebih menarik untuk mempelajari *choukai*, karena selain mendengarkan audio dari soal-soal buku *Minna no Nihongo I*, pembelajar pun akan disuguhkan dengan sajian visual berbentuk 2D. Sehingga jika pembelajar kurang mengerti atau pun kurang jelas dalam menangkap isi yang disampaikan, pembelajar akan lebih terbantu dengan visual 2D disetiap soalnya.

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual sangat efektif untuk pembelajaran dalam hal menyimak, diantaranya adalah penelitian Bariyatun dan Halidjah yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menyimak Menggunakan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media audio visual dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Penelitian yang relevan lainnya adalah penelitian Wawan Setiawardani yang berjudul “Penggunaan Media Audio Visual Video pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Sementara itu, penelitian Kusniati yang berjudul “Kemahiran Menyimak Berita dengan Menggunakan Media Audio Visual Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Bintan” menunjukkan bahwa hasil rata-rata keseluruhan kamahiran menyimak berita siswa mencapai 63% dan tergolong cukup.

Berdasarkan hal tersebut penulis akan membuat media pembelajaran dengan menggunakan audio visual. Adapun nama aplikasi yang akan dibuat adalah *Kikimashou*. Pembuatan aplikasi *kikimashou* sendiri menggunakan software *Adobe Flash CC 2015* dan *Corel Draw* sebagai software pendukung dalam membuat karakter animasi. Dalam aplikasi yang nantinya dibuat akan meliputi teks, visual grafik dan audio menjadi suatu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat sehingga memudahkan pengguna saat memakai aplikasi tersebut.

## 1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

A. Rumusan masalah:

1. Bagaimana cara pembuatan aplikasi *Kikimashou*?
2. Bagaimana cara mengoperasikan aplikasi *Kikimashou*?
3. Bagaimana tanggapan responden terhadap aplikasi *Kikimashou*?

B. Batasan masalah:

1. Aplikasi ini hanya memuat materi *Shokyuu Choukai* (level pemula)
2. Aplikasi ini hanya mengacu pada buku *Minna no Nihongo I* (BAB I – BAB XII)

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui cara pembuatan media pembelajaran "*Kikimashou*" sebagai media pembelajaran *Choukai* tingkat dasar
2. Untuk mengetahui cara pengaplikasian media pembelajaran "*Kikimashou*" sebagai media pembelajaran *Choukai* tingkat dasar

3. Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap media pembelajaran "*Kikimashou*" sebagai media pembelajaran *Choukai* tingkat dasar

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis mengharapkan agar hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Hasil penelitian ini dapat menjadi sarana untuk menambah wawasan dan upaya untuk mempelajari *choukai* dengan lebih menarik melalui media *Kikimashou*
  - b. Penelitian ini diharapkan menjadi alternatif dalam mempelajari *choukai*
  - c. Hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai program studi Sastra Jepang khususnya dalam bidang *choukai*
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi penulis, dapat mengaplikasikan ilmu bahasa Jepang dan komputer yang selama ini di dapat dalam perkuliahan.
  - b. Bagi siswa ataupun mahasiswa, selain dapat membantu dalam proses mempelajari *choukai*, juga membuat pembelajarannya menjadi mudah dan menyenangkan
  - c. Bagi pengajar bahasa Jepang dalam mata kuliah *choukai*, dapat memberikan metode alternatif saat mengajar agar lebih menarik dan meningkatkan antusias siswa

## 1.5 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

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

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

### BAB III PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang metode yang dipakai dalam penelitian ini, proses tahapan dalam pembuatan media *Kikimashou*, serta teknik pengolahan data yang dipakai dalam penelitian ini.

### BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan proses pembuatan media *Kikimashou* dari berbentuk desain kerangka hingga menjadi media alternatif untuk pembelajaran *choukai*.

### BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

### DAFTAR PUSTAKA

### LAMPIRAN