# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari oleh masyarakat Indonesia. Minat pembelajar bahasa Jepang dari tahun ke tahun terus bertambah, baik dari jumlah pembelajarnya maupun lembaga penyelenggaranya.

Indonesia menduduki peringkat kedua dari seluruh negara dalam jumlah orang yang mempelajari bahasa Jepang terbanyak di dunia sebanyak 872.406 orang pada 2012, meningkat 21.8% dari tahun 2009 sebanyak 716.353 orang. Sedangkan, jumlah pembelajar bahasa Jepang untuk negara yang tidak menggunakan kanji, Indonesia menduduki peringkat pertama di dunia. Data tersebut merupakan hasil *Survey on Japanese-Language Education Abroad* yang diadakan oleh Japan Foundation setiap tiga tahun sekali.

Selain itu, menurut data survey dari Departemen Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2013 ada sekitar delapan juta siswa sekolah menengah atas (SMA) di Indonesia dan lebih dari 10% siswa SMA Indonesia belajar bahasa Jepang di sekolah mereka. Terjadinya peningkatan jumlah pembelajar bahasa Jepang di SMA disinyalir karena revisi kurikulum SMA yang menjadikan bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran peminatan.

Kapasitas waktu belajar bahasa Jepang yang diberikan di setiap sekolah disesuaikan dengan kebijakan sekolah masing-masing. Menurut salah satu narasumber yang ditemui oleh penulis, kurikulum yang mengalami revisi saat ini pada intinya adalah menuntut para siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Rata-rata alokasi waktu belajar di kelas adalah 2x45 menit setiap pertemuan dalam waktu seminggu sekali, dan metode ceramah yang diberikan guru atau metode konvensional dikurangi.

Banyaknya materi yang harus dipelajari serta dengan intensitas pertemuan antara guru dan siswa yang terbatas, para pembelajar tingkat dasar seperti siswa SMA dituntut untuk menguasai seluruh isi materi yang diberikan pengajar dalam waktu yang singkat dan lebih banyak belajar mandiri.

Selain siswa, guru pun dituntut untuk membuat metode pengajaran yang lebih kreatif dan inovatif agar seluruh materi pelajaran bahasa Jepang dapat tersampaikan sesuai kurikulum 2013 dan dimengerti oleh para siswa. Arsyad (2013:2) mengatakan bahwa para guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Karena metode pengajaran yang dipilih akan berpengaruh pada media ajar yang akan digunakan. Media pembelajaran ada berbagai macam, baik itu media audio, visual maupun audiovisual.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong dunia pendidikan untuk memanfaatkan hasil teknologi informasi

dan komunikasi yang telah ada untuk diterapkan dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan mampu mengoptimalkan motivasi belajar siswa, membuat siswa terlatih belajar secara mandiri, dan mampu mengimbangi pesatnya teknologi yang berkembang. Salah satunya adalah dengan menggunakan teknologi berbasis komputer.

Menurut Arsyad (2013:54) pembelajaran dengan komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan berbagai latihan dikarenakan tersedianya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang menambah realistis. Komputer juga dapat mengakomodasikan iklim yang lebih efektif dengan cara yang lebih individual.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, penulis bermaksud membuat sebuah media interaktif pengajaran bahasa Jepang tingkat SMA/Sederajat yang dapat digunakan sebagai media alternatif oleh guru di dalam kelas. Media ini penulis namakan *Gakuchi* 3. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran itu sendiri disesuaikan dengan silabus kurikulum SMA dengan acuan dari buku yang dipakai dibanyak SMA/sederajat yang mempelajari bahasa Jepang, yaitu buku pelajaran bahasa Jepang Sakura jilid 1 dan Buku Nihon-Go 1.

Dalam pembuatan Gakuchi 3, penulis beberapa *software* pendukung yaitu *Adobe Flash* dan *Adobe Photoshop CS*5, serta bantuan suara penutur dari *Online Japanese Accent Dictionary (OJAD)*. *Adobe Flash CS6* merupakan *software* yang dirancang untuk membuat animasi interaktif.

Sedangkan *Adobe Photoshop CS*5 adalah *software* yang digunakan untuk membuat gambar dan efek gambar.

Dengan dilatarbelakangi hal-hal yang telah diuraikan di atas, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul **"Multimedia *Gakuchi* 3 sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas X SMA/sederajat (Buku Sakura Bab 14 - Bab 20)"**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka penulis merumuskan masalah-masalah dalam penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan multimedia interaktif "*Gakuchi* 3" sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas X SMA/sederajat (Buku Sakura Bab 14 - Bab 20)?
2. Bagaimana cara pengoperasian multimedia interaktif "*Gakuchi* 3" sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas X SMA/sederajat (Buku Sakura Bab 14 - Bab 20)?
3. Bagaimana tanggapan pengajar/responden terhadap multimedia interaktif "*Gakuchi* 3" sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas X SMA/sederajat (Buku Sakura Bab 14 - Bab 20)?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi ruang lingkup yang akan diteliti agar tidak terlalu meluas. Materi yang akan dibahas sesuai dengan tema yang tercantum dalam silabus kelas X pada umumnya, dan materi tersebut diambil dari buku pelajaran bahasa Jepang Sakura Jilid I bab 14 sampai bab 20 dengan pokok bahasan sebagai berikut:

*1)* Bab 14 *Nihon-go no jugyou wa dou desu ka.*

*2)* Bab 15 *Tosho-shitsu de hon o yomimasu.*

*3)* Bab 16 *Watashi no kazoku.*

*4)* Bab 17 *Ayu-san no kazoku.*

*5)* Bab 18 *Chichi wa kyoushi desu.*

*6)* Bab 19 *Donna hito desu ka.*

*7)* Bab 20 *Donna fuku o kite imasu ka.*

Penelitian ini juga hanya mencari tanggapan dari guru terhadap tampilan media Gakuchi 3.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembuatan multimedia interaktif "*Gakuchi* 3" sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas X SMA/sederajat (Buku Sakura Bab 14 - Bab 20).

2. Untuk mengetahui cara penggunaan multimedia interaktif "*Gakuchi* 3" sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas X SMA/sederajat (Buku Sakura Bab 14 - Bab 20).
3. Untuk mengetahui tanggapan para pengajar terhadap multimedia interaktif "*Gakuchi* 3" sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas X SMA/sederajat (Buku Sakura Bab 14 - Bab 20)

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis

   Dapat mengetahui proses pembelajaran bahasa Jepang di SMA, khususnya pada mata pelajaran bahasa Jepang, serta dapat mengaplikasikan dan membagi pengetahuan yang telah dipelajari selama masa kuliah di UNIKOM, khususnya di bidang komputer dan bahasa Jepang.

2. Untuk pengguna

   Membantu dan menambah minat para pembelajar bahasa Jepang untuk memahami materi yang dipelajari di dalam Buku Pelajaran Bahasa Jepang Sakura 1.

3. Bagi pembaca

   Memberikan informasi mengenai materi pembelajaran buku sakura 1 bab 14 sampai bab 20, serta dapat mengetahui bagaimana membuat bahan

ajar dengan menggunakan multimedia interaktif yang sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Dan diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan penelitian awal bagi penulis lain yang tertarik untuk melakukan penelitian di bidang yang sama.

## 1.6 Definisi Operasional

Dalam judul terdapat beberapa istilah yang tidak umum digunakan, maka agar tidak terjadi kekeliruan dalam memahami judul tersebut, penulis akan menjelaskannya sebagai berikut.

Multimedia interaktif merupakan media yang bersifat komplek yang menggabungkan unsur media teks, animasi, grafik, suara dan video yang dilengkapi dengan alat pengontrol seperti *button-button link* yang dapat dioperasikan oleh penggunanya.

*Gakuchi 3* adalah sebuah aplikasi media lanjutan dari Gakuchi 2 yang didalamnya terdapat materi untuk mempelajari bahasa Jepang di tingkat SMA/sederajat yang disesuaikan dengan buku pelajaran bahasa Jepang Sakura 1 bab 14 sampai bab 20. Nama *Gakuchi* itu sendiri diambil dari nama kota atau tempat asal ketiga peneliti (pembuat) Gakuchi yaitu dari Garut, Kuningan dan Cibiru.

Buku sakura yang digunakan dalam media ini adalah buku sakura jilid 1. Buku ini merupakan buku pelajaran bahasa Jepang yang diperuntukan bagi siswa SMA kelas X. Buku sakura jilid 1 digunakan dihampir semua sekolah yang mempelajari bahasa Jepang sebagai mata pelajaran bahasa asing di

sekolah. Buku ini terdiri atas 20 bab dan bab 14 sampai bab 20 adalah materi yang terdapat pada media alternatif *Gakuchi 3*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisi teori-teori yang berhubungan dengan penelitian. Beberapa teori yang terdapat pada bab 2 adalah pengertian media, *Adobe Flash CS6*, *Adobe Photoshop CS5* dan buku Sakura jilid 1.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang penjelasan langkah-langkah penelitian, mulai dari metode penelitian, objek penelitian, lokasi dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data dan tahap penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang proses pembuatan media "*Gakuchi 3*" , cara pengoperasian media "*Gakuchi 3*" dan responden terhadap media "*Gakuchi 3*".

# BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari keseluruhan penelitian yang telah diperoleh.