BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu bahasa asing yang dipelajari di SMA selain bahasa Inggris adalah bahasa Jepang. Survei The Japan Foundation menunjukkan terdapat 872.406 pelajar Bahasa Jepang di Indonesia pada tahun 2012. Hal ini meningkat 21,8% dibandingkan pada 2009 sebanyak 716.353 orang. Dengan data tersebut, Indonesia menempati peringkat kedua untuk jumlah pembelajar bahasa Jepang terbanyak di dunia. Data tersebut dapat membuktikan bahwa jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia semakin meningkat dan kemungkinan besar akan terus meningkat setiap tahunnya.

Bahasa Jepang memiliki empat jenis huruf yang digunakan, yaitu *hiragana, katakana*, *kanji*, dan *romaji*. Selain itu, ketika belajar bahasa tentunya akan ada pola kalimat, kosa kata dan percakapan yang harus dipelajari dan diingat. Karena banyaknya materi yang harus dipelajari, siswa-siswi tentunya harus belajar dengan giat.Namun, sebagai mata pelajaran di jajaran muatan lokal (kecuali kelas bahasa) umumnya pelajar bahasa Jepang di SMA akan menyampingkan mata pelajaran bahasa Jepang ini.

Kapasitas belajar bahasa Jepang yang diberikan disetiap sekolah berbeda bergantung kepada kebijakan dari sekolah masing-masing. Namun, setelah penulis melakukan wawancara kepada ketua MGMP Bahasa Jepang Kota

Bandung, rata-rata aktifnya mata pelajaran bahasa Jepang tidak lebih dari 2x45 menit setiap pertemuannya dandalam seminggu hanya adasatu kali pertemuan untuk kelas reguler.

Dengan keadaan mata pelajaran bahasa Jepang yang hanya terlihat seperti "anak tiri" diantara mata pelajaran wajib SMA seperti mata pelajaran ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, matematika, bahasa Indonesia, bahasa Inggris, maupun mata pelajaran yang lainnya, dikhawatirkan akan menyusutkan semangat siswa untuk belajar bahasa Jepang. Untuk mengantisipasi hal tersebut, seiring berkembangnya teknologi berbagai aplikasi perangkat lunak (*software*) pada *PC* (*Personal Computer*) juga dapat membuat berbagai media.Penulis memanfaatkan teknologi tersebut untukmembuat multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran ini dibuat agar pembelajar bahasa Jepang khususnya pembelajar bahasa Jepang SMA kelas X lebih semangat untuk belajar bahasa Jepang di sekolah maupun diluar jam pelajaran sekolah.

Dengan munculnya teknologi-teknologi baru dan ketersediaan anjungan multimedia yang masuk ke dalam jaringan serta lingkungan maya, di sini ada ruang lingkup baru untuk mengkaji-ulang dan memanfaatkan sumberdaya TI (Teknologi Informasi) untuk belajar mengajar, baik di ruangan maupun jarak jauh (Sanusi,2014). Oleh karena itu, multimedia pembelajaran ini dirancang sebagai media pendamping guru atau media alternatif. Selain itu, multimedia

pembelajaran ini dikemas sedemikian rupa agar lebih menarik dan membuat situasi belajar menjadi berbeda dari biasanya.

Salah satu keunggulannya yaitu media pembelajaran dalam bentuk *software* cenderung lebih aman. Sebagai contoh misalnya jika dibanding dengan buku. Kemungkinan basah terkena hujan untuk buku lebih tinggi jika dibandingkan dengan *software*.Namun meski begitu, kemungkinan untuk hilang memang akan selalu ada. Untuk mengantisipasinya, media dalam bentuk *software* dapat di *back up*(dipindahkan) terlebih dahulu pada *PC* masing-masing pengguna. Jika terlanjur hilang, transfer data antar *PC* atau meminta *software* media tersebut kepada sesama pengguna juga dapat dilakukan dengan mudah.

Pada kesempatan ini, penulis merasa perlu untuk membuat suatu multimedia pembelajaran dengan menggunakan aplikasi utama yaitu *Adobe Flash CS6* dan aplikasi penunjang *Adobe Photoshop CS6*, serta bantuan suara penutur dari *Online Japanese Accent Dictionary (OJAD)* dengan harapan media yang akan dibuat berdampak positif pada proses pembelajaran bahasa Jepang, khususnya untuk pembelajar bahasa Jepang SMA kelas X. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis akan melaksanakan penelitian yang berjudul ***Multimedia "Gakuchi 2" sebagai Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Jepang untuk Pelajar kelas X SMA/Sederajat (Buku Sakura Bab 7-Bab 13).***

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang, penulis menemukan tiga rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana cara pembuatan multimedia *Gakuchi 2*sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas X SMA/Sederajat?
2. Bagaimana cara pengoperasianmultimedia *Gakuchi 2* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas X SMA/Sederajat?
3. Bagaimana tanggapan pengajar terhadap penggunaan multimedia *Gakuchi 2* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas X SMA/Sederajat?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu hanya mencakup materi buku Sakura I dan Nihongo I, dengan tema **Kehidupan Sekolah Bagian 2 yang mencakup materi Waktu, Jadwal, dan Kesan Kegiatan di Sekolah,** yang berisi 7 Bab, diantaranya: Bab 7 (*Doko ni arimasu ka*), Bab 8 (*Toire wa doko desu ka*), Bab 9 (*Doni-san wa doko ni imasu ka*), Bab 10 (*Tanjyoubi*), Bab 11 (*Tesuto wa nan-youbi desu ka*), Bab 12 (*Gakkou wa nan-gatsu kara desu ka*), dan Bab 13 (*Nan-ji desu ka*).

1.4 Tujuan Penelitian

Seperti yang telah dituliskan pada rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara pembuatanmultimedia *Gakuchi 2* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas X SMA/Sederajat.
2. Untuk mengetahui cara pengoperasianmultimedia *Gakuchi 2* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas X SMA/Sederajat.
3. Untuk mengetahui tanggapan pengajar terhadap penggunaanmultimedia *Gakuchi 2* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas X SMA/Sederajat.

1.5 Manfaat Penelitian

Sebagai pembuat media, besar harapan penulis agar multimedia *Gakuchi 2* dapat diterima di masyarakat umum, khususnya dapat bermanfaat bagi pengajar dan pelajar bahasa Jepang kelas X. Manfaat penelitian ini bagi penulis, bagi pengguna sebagai pengajar, dan bagi pengguna sebagai pelajar adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
    a. Dapat mengaplikasikan ilmu komputer dan bahasa Jepang dasar yang telah diperoleh selama masa perkuliahan

b. Mengasah dan mengulik lebih jauh mengenai aplikasi *Adobe Flash CS6*

c. Menghasilkan karya untuk pembelajar dan pengajar bahasa Jepang kelas X tingkat SMA/SMK sederajat.

2. Bagi Pengguna sebagai Pengajar

a. Dapat mengetahui cara pembuatan media ajar khususnya multimedia bahasa Jepang dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*.

b. Dapat meringankan beban mengajar untuk pengajar bahasa Jepang khususnya pengajar kelas X SMA/SMK sederajat yang menggunakan buku Sakura1 dan Nihongo1.

c. Dapat menciptakan suasana kelas dan variasi belajar yang berbeda saat kegiatan belajar mengajar di kelas.

3. Bagi Pengguna sebagai Pelajar

a. Dapat mengetahui cara pembuatan media ajar khususnya multimedia bahasa Jepang dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*.

b. Dapat membantu mengingat dan mengulang proses belajar khususnya bahasa Jepang di luar jam sekolah.

c. Dapat melatih diri mengerjakan soal-soal variatif yang telah tersedia dalam media.

1.6 Definisi Operasional

Judul dari skripsi yang ditulis oleh penulis adalah ***Multimedia "Gakuchi 2" sebagai Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Jepang untuk Pelajar kelas X SMA/Sederajat (Buku Sakura Bab 7-Bab 13).***Dalam judul telah dituliskan "Alternatif" yang berarti sebagai jalan lain atau pilihan lain. Dengan kata lain, multimedia *"Gakuchi 2"* ini bukan mengganti metode ceramah yang biasa dilakukan di sekolah, melainkan hanya sebagai media pendamping dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Menurut penulis, metode konvensional atau sering kita sebut dengan metode ceramah adalah metode yang tidak tergantikan, sesuai dengan pandangan Sanusi (2014): Dia akan membelajarkan siswanya dengan penuh kasih sayang, membantu siswa-siswanya mengembangkan diri, dan menciptakan suasana kelas yang saling menghormati dan menghargai satu sama lain.

Disamping itu, teknologi menawarkan interaktivitas dengan konten yang lebih besar. Komputer bisa memberikan respon langsung, umpan-balik yang cepat dan menyesuaikan dengan kecepatan belajar yang berbeda. Perkembangan dalam kecerdasan buatan kini sudah cukup canggih sehingga memungkinkan untuk berlangsungnya interaktivitas tingkat tinggi (Sanusi,2014). Karena multimedia*Gakuchi* 2 menawarkan fitur *quiz* dan dapat mengeluarkan nilai sesuai dengan apa yang kita telah isi atau jawab, maka media *Gakuchi* 2 termasuk media interaktif.

Nama*"Gakuchi"* diambil gabungan dari singkatan tempat asal penulis tim *Gakuchi* sendiri, yaitu: Garut, Kuningan dan Cibiru (Bandung). Multimedia *Gakuchi* secara keseluruhan (*Gakuchi 1, Gakuchi 2 dan Gakuchi 3*) dibuat berdasarkan silabus mata pelajaran bahasa Jepang.Multimedia *"Gakuchi"* ini merupakan lanjutan dari multimedia senada sebelumnya yaitu *"Katana Learning"*.

Dengan uraian ini, penulis menaruh harapan yang besar kepada pengajar bahasa Jepang, tidak hanya untuk pengajar sebagai responden, namun seluruh pengajar bahasa Jepang khususnya di kota Bandung untuk menggunakan multimedia *Gakuchi 2* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang kelas X SMA/ sederajat saat kegiatan belajar mengajar di kelas.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari 5 bab, berikutpenjelasannya:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan penelitian mengenai multimedia *Gakuchi 2* secara umum yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai teori-teori pendukung penelitian multimedia *"Gakuchi 2".* Selain teori pendukung, dijelaskan juga media dan

aplikasi pendukung dari multimedia tersebut, seperti *Adobe Flash, Adobe Photoshop*, Buku *Sakura I*, Buku *Nihongo I*, dan *Online Japanese Accent Dictionary (OJAD).*

BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data, tahap penelitian, waktu penelitian dan lokasi penelitian dijelaskan pada bab ini.

BAB IV PEMBAHASAN

Pembahasan seputar media *Gakuchi 2* seperti penjelasan cara membuat dan cara pemakaian dimuat pada bab ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian dan saran dari penulis mengenai penelitian tersebut.