BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan suatu informasi atau pengetahuan. Bahasa juga digunakan oleh manusia untuk dapat berinteraksi dengan individu lain. Berdasarkan penyampaiannya, bahasa dapat dinyatakan dengan dua cara, yaitu secara lisan maupun tertulis. Sering dikatakan bahwa bahasa adalah jendela dunia, dengan mempelajari bahasa suatu negara kita dapat mengenal lebih dekat negara tersebut. Salah satunya adalah mempelajari bahasa Jepang. Dalam mempelajari bahasa Jepang mahasiswa dituntut untuk dapat terampil berbicara, menyimak, membaca dan menulis.

Bahasa Jepang adalah bahasa yang unik, apabila kita melihat dari para penuturnya, tidak ada masyarakat negara lain yang memakai bahasa Jepang sebagai bahasa nasionalnya. Bahasa Jepang hanya dipakai oleh bangsa Jepang sebagai bahasa nasionalnya yaitu orang-orang yang lahir dan hidup di dalam lingkungan masyarakat dan kebudayaan Jepang. Dilihat dari aspek-aspek kebahasaannya, bahasa Jepang memiliki karakteristik tertentu yang dapat kita amati dari huruf yang dipakainya, kosakata, sistem pengucapan, gramatika, dan ragam bahasanya.

Salah satu keterampilan berbahasa membutuhkan penguasaan kosakata yang baik. Penguasaan kosakata yang baik itu dapat menentukan kualitas seseorang dalam berbahasa. Kosakata dalam bahasa Jepang disebut 語彙 (*goi)*.

Goi adalah kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu (Sudjianto dan Dahidi, 2007: 98). Dalam kamus bahasa Jepang-Indonesia Kenji Matsuura, yang dinamakan *goi* adalah perbendaharaan kata dan daftar kosakata. *Goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang. Semakin banyak *goi* seseorang secara umum dianggap merupakan bagian penting, baik dari proses pembelajaran suatu bahasa maupun pengembangan kemampuan bahasa yang sudah dikuasai. Untuk dapat menguasai *goi* dengan baik pembelajar harus bisa memilih teknik pembelajaran yang tepat agar tidak bosan dalam melaksanakan pembelajaran.

Seiring perkembangan teknologi yang semakin maju, maka banyak orang yang memanfaatkan teknologi tersebut, salah satunya dalam proses pembelajaran. Agar pembelajaran *goi* mudah diserap dan diterapkan, diperlukan media pembelajaran yang mendidik, menarik dan mengurangi kebosanan dalam belajar. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Sebagaimana hal ini diungkapkan oleh Mudhoffir (1992 : 2) bahwa :

> Sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen system instruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan, yang mana hal itu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian sumber belajar dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar.

Saat ini banyak alternatif untuk belajar, salah satunya melalui media pembelajaran interaktif. Pemanfaatkan media interaktif ini diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, selain itu proses pembelajaran juga menjadi lebih interaktif. Dengan memanfaatkan teknologi penulis membuat media

interaktif *supa- goi*. *Supa- goi* adalah media pembelajaran *goi* menggunakan aplikasi *game*, yang menyajikan *goi* tingkat dasar yaitu *meishi* (kata benda) yang terdapat dalam buku *Nihongo Shoho*. *Supa- goi* dibuat semenarik mungkin agar para pembelajar tidak merasa bosan untuk menggunakannya. Dengan media interaktif *supa- goi* diharapkan dapat membantu para pembelajar bahasa Jepang dalam mengingat kembali materi-materi *goi* yang telah dipelajari dalam perkuliahan.

Penulis merancang media pembelajaran ini dengan menggunakan perangkat lunak (*software) Macromedia Flash Proffesional 8* yaitu sebuah program yang di desain dengan kemampuan untuk membuat animasi gambar bergerak, berbagai animasi kartun, *game*, menampilkan film dan lain sebagainya.

Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis bermaksud meneliti mengenai kemampuan pembelajar setelah menggunakan media interaktif *supa- goi* dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Maka dalam penelitian ini penulis mengambil judul "**MEDIA INTERAKTIF *SUPA- GOI* UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG"**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang yag sudah dikemukakan, penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembuatan media interaktif *supa- goi* sebagai media untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

2. Bagaimana pengaruh media interaktif *supa- goi* terhadap kemampuan pembelajar setelah menggunakan media interaktif *supa- goi* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi hanya pada perancangan media interaktif, dengan memfokuskan materi berupa kosakata *meishi* (nomina) yang terdapat dalam buku *Nihongo Shoho*, materi yang digunakan hanya materi yang dipelajari oleh pembelajar setelah Ujian Tengah Semester (UTS) sampai Ujian Akhir Semester (UAS) pada perkuliahan semester II. Penulis mengambil materi kosakata dari tengah semester dengan alasan keterbatasan waktu penelitian, akan tetapi tidak menutup kemungkinan bagi penulis untuk melanjutkan penelitian ini untuk kedepannya.

Rancangan *Supa- goi* ini masih bersifat hipotetik artinya tidak diuji keefektifitasannya terhadap pengguna, karena penelitian ini bertujuan untuk memberikan alternatif lain kepada pembelajar untuk mempelajari *goi*. Jumlah keseluruhan goi yang terdapat dalam media interaktif supa- goi adalah 75 dari setiap tempat yaitu : ruang tamu, ruang kelas, kamar tidur, kamar mandi, dapur, taman, dan perpustakaan. Jenis kosakata yang dipakai dalam tiap ruangan adalah *meishi*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pembuatan media interaktif *supa- goi* sebagai media untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media interaktif *supa- goi* terhadap kemampuan pembelajar setelah menggunakan media interaktif *supa- goi* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap :

a. Bagi penulis

Manfaat penelitian ini bagi penulis yaitu :

1) Bisa berbagi ilmu yang telah didapat selama belajar di Unikom.
2) Menambah pengetahuan dan kemampuan penulis dalam bidang teknologi komputer.
3) Menambah perbendaharaan tentang kosakata bahasa Jepang.

b. Bagi pembaca

Adapun manfaat penelitian ini bagi pra pembaca yaitu :

1) Dapat memberikan pengetahuan tentang aplikasi komputer yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran.

2) Memberikan solusi dalam mengingat dan memahami kosakata bahasa Jepang.

3) Dapat memberikan inspirasi dan bahan acuan bagi para pembaca yang ingin meneliti dalam bidang yang sama.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di Fakultas Sastra Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) dan dilaksanakan dalam kurun waktu kira-kira 4-6 bulan dimulai dari bulan Februari. Penelitian ini termasuk tahap penelitian hingga tahap pembuatan laporan penelitian.

1.7 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman serta salah penafsiran peneliti akan menjelaskan tentang judul dari penelitian ini yaitu "Media Interaktif *Supa- Goi* Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang". Beberapa istilah yang terdapat pada judul skripsi ini, yaitu :

Media Interaktif adalah sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (mahasiswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif.

Kosakata (*Goi*) adalah kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembalajaran.

Jadi yang dimaksud "Media Interaktif *Supa- Goi* Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang" adalah penggunaan sebuah media yang digunakan sebagai media interaktif dengan tujuan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang kepada pembelajar agar dapat memahami dan mengerti kosakata bahasa Jepang dengan baik.

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan hasil penelitian, penulis akan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

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

BAB II : Landasan Teori

Dalam bab ini membahas teori-teori mengenai pengertian media, multimedia, media pembelajaran, kosakata (*goi*) dan *supa- goi.*

BAB III : Metode Penelitian

Dalam bab ini membahas metode penelitian, objek penelitian, lokasi dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data dan pengolahan data.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam bab ini penulis akan memaparkan perencanaan penelitian, pelaksanaan penelitian dan hasil akhir penelitian.

BAB V : Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini akan dipaparkan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah diperoleh.