BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di dalam dunia pendidikan di Indonesia saat ini, pelajaran bahasa Jepang sudah mulai diajarkan pada tingkat Sekolah Menengah Umum. Pada beberapa SMU yang ada di Jawa Barat, khususnya di Bandung, bahasa Jepang telah diajarkan pada kelas sebelas atau kelas dua SMU. Pada tingkat ini, materi yang diajarkan adalah huruf-huruf Jepang (hiragana, katakana, dan kanji dasar), kosakata dan percakapan bahasa Jepang sederhana.

Berdasarkan pengalaman penulis saat mempelajari bahasa Jepang di bangku Sekolah Menengah Umun (SMU), penyampaian materi dilakukan dengan metode konvensional, dimana guru menyampaikan materi hanya menggunakan buku panduan dengan menggunakan sistem ceramah lalu disertai pemberian tugas atau latihan, baik yang harus dikerjakan langsung di kelas maupun dikerjakan di rumah. Dalam kondisi ini peran seorang guru dianggap sangat penting karena guru harus menyiapkan serta memberikan pengetahuan dan informasi kepada pembelajar secara searah. Sedangkan peran pembelajar adalah menerima,

menyimpan dan melakukan aktifitas dari pengetahuan dan informasi yang diberikan oleh sang guru.

Dalam Djamarah (2005 : 244) disebutkan kelemahan dari sistem pengajaran dengan metode konvensional, diantaranya adalah :

a. Kegiatan belajar mengajar bersifat pasif.
b. Bila dilaksanakan dalam jangka waktu yang lama akan membosankan
c. Membentuk kebiasaan yang kaku

Seiring berkembangnya teknologi, sistem pengajaran dengan metode konvensional mengalami pergeseran ke arah sistem pengajaran yang bersifat lebih luas dan terbuka. Dalam hal ini yang dimaksud oleh penulis adalah sistem pembelajaran yang berbasis multimedia, salah satunya penggunaan CD Interaktif. Menurut penulis beberapa kelebihan yang diperoleh dengan menggunakan sistem pengajaran berbasis multimedia CD Interaktif, yaitu :

a. Pembelajar dapat merasa senang dan tidak bosan dengan materi yang diajarkan karena menggunakan alat bantu seperti video, audio dan juga dapat menggunakan alat bantu seperti komputer bagi sekolah yang sudah mempunyai peralatan komputer.
b. Dapat meningkatkan motivasi belajar

c. Bersifat fleksibel, dapat dilakukan kapan dan dimana saja

Melihat besarnya potensi multimedia untuk membantu meningkatkan minat belajar bagi pembelajar, tidak terkecuali bagi pembelajar bahasa Jepang, maka membuat bahasa Jepang itu menjadi menarik untuk dipelajari merupakan hal yang ingin dilakukan penulis saat ini. Oleh karena itu, melalui penelitian ini penulis ingin membuat media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dengan metode yang menyenangkan, sehingga tidak membosankan dan dapat meningkatkan tingkat imajinasai si pembelajar sendiri. Bruner (Pateda, 1990: 49) menyatakan bahwa "...proses belajar bahasa didapat melalui enaktif yaitu aktivitas untuk memahami lingkungan; ikonik yaitu melihat dunia lewat gambar dan visualisasi verbal; simbolik yaitu memahami gagasan-gagasan abstrak". Dengan di dukung oleh pendapat ahli tersebut, penulis ingin membuat suatu media pembelajaran dengan menggunakan media visualisasi gambar dan simbol-simbol yang menarik untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Melalui penelitian ini penulis membuat sebuah aplikasi yang diberi nama ***"Shok-Kai"***. *Shok-Kai* adalah suatu media pembelajaran melalui CD interaktif yang di dalamnya terdapat gambar dan animasi-animasi yang menarik serta

musik latar dengan materi beberapa **Kaiwa** atau percakapan dan **Kotoba** atau kosakata dalam bahasa Jepang yang sederhana. Di dalam *Shok-Kai*, *user* tidak hanya ditekankan dalam kemampuan menyimak dan membaca saja, melainkan *user* juga bisa mendengarkan bagaimana pelafalan yang benar terhadap kata-kata dan kalimat yang tedapat di dalam *Shok-Kai*.

Materi yang terdapat di dalam *Shok-Kai* bersumber dari buku Pelajaran Bahasa Jepang 1 yang diterbitkan oleh *The Japan Foundation* dan Depdiknas (2008). Selain itu penulis juga menambahkan materi-materi tambahan dari buku panduan lain seperti *Nihon Go Kiso I* (1990), dan *Japanese Studying for Student*. Adapun alasan penulis mengambil materi-materi dari buku tersebut adalah karena pada umumnya pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar menggunakan buku tersebut dalam mempelajari bahasa Jepang, terutama untuk pembelajar tingkat dasar khususnya bagi siswa SMA.

Selain penulis membuat media pembelajaran *Shok-Kai*, penulis juga akan melakukan uji efektifitas pada produk yang dibuat oleh penulis tersebut. Dalam hal ini, uji efektifitas yang dimaksud adalah penulis melakukan pengujian terhadap *Shok-Kai* untuk mendapatkan respon *user* mengenai tampilan *Shok-Kai* dan penggunaan *Shok-Kai* itu sendiri untuk dapat dijadikan sebagai media

alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar.

Berdasarkan pemikiran di atas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul "*Shok-Kai* Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat Dasar".

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

a. Bagaimana proses program pembuatan *Shok-Kai* untuk dijadikan media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar ?
b. Bagaimana cara pengoperasian *Shok-Kai* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar ?
c. Bagaimana respon *user* terhadap *Shok-Kai* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis memberi batasan pada beberapa hal, yaitu :

a. Bahasa Jepang tingkat dasar yang dimaksud oleh penulis berupa **Kaiwa** dan **Kotoba** dalam bentuk yang masih sederhana dan masih menggunakan huruf romaji, hiragana, katakana dan kanji-kanji dasar.
b. Materi yang terdapat di dalam *Shok-Kai* ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu

Kaiwa dan **Kotoba**. Pada bagian Kaiwa, penulis membagi menjadi 5 tema yaitu *へ㈱デヌヅペ㈱, ネヤピデヨ, ヌミバワピラ, ヌヅ㈲ワペ㈱ dan ㈬㈱ピデペ㈱*. Dan di setiap tema tersebut, masing-masing terdapat lima kaiwa yang berbeda. Sedangkan untuk bagian kotoba, penulis mengelompokkan kotoba menjadi sepuluh tema yaitu *へフラ, レモ, ヌホ, ノ㈱デへュレッ㈱㈲ワ, ネヤピデレッ㈱ラピ㈰, ベヌ㈱㈱㈬, ヌミバ, ラピ㈰, デモレ*, dan *バレパレ*.

c. *User* yang dimaksudkan oleh penulis dalam penelitian ini adalah siswa SMA kelas tiga jurusan bahasa dan pengajar bahasa Jepang di SMAN 1 Margahayu.
d. Pada penelitian ini, penulis melakukan uji efektivitas pada *Shok-Kai* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar terhadap respon *user* mengenai penilaian tampilan dan penggunaan *Shok-Kai*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini yaitu :

a. Untuk mengetahui bagaimana proses program pembuatan *Shok-Kai* untuk dijadikan media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar.

b. Untuk mengetahui bagaimana cara pengoperasian *Shok-Kai* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar.
c. Untuk mengetahui bagaimana respon *user* terhadap *Shok-Kai* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang dimaksud oleh penulis dalam melakukan penelitian ini, yaitu :

a. Bagi penulis

Agar penulis dapat mengaplikasikan ilmu bahasa Jepang dan komputer yang telah penulis dapatkan selama belajar di perguruan tinggi.

b. Bagi pembaca

Secara umum, pembaca dapat dibagi menjadi tiga yaitu, pengajar, pelajar dan umum.

1) Pengajar

Agar para pengajar dapat meningkatkan mutu pengajaran yang lebih baik lagi dengan metode pembelajaran yang menarik.

2) Pelajar

Agar para pembelajar bahasa Jepang tidak monoton dalam mempelajari bahasa Jepang di sekolah. Selain itu *Shok-Kai* ini juga diharapkan dapat menambah motivasi *user* untuk mempelajari bahasa Jepang. Sehingga kualitas belajar juga dapat ditingkatkan dan proses belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

3) Umum

Shok-Kai diharapkan dapat menarik perhatian bagi yang belum mempelajari bahasa Jepang secara intensif dan ingin mempelajari bahasa Jepang. Dengan tampilan yang menarik, penulis berharap mereka akan semakin merasa ingin mempelajari bahasa Jepang lebih jauh lagi.

c. Bagi institusi

Dalam hal ini, penulis juga bermaksud memberikan sumbangsih kepada institusi tempat penulis mempelajari bahasa Jepang selama ini. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dapat menambah media pembelajaran lain yang sudah ada sebelumnya.

1.6 Definisi Operasioanal

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menginterprestasikan istilah-istilah yang terdapat dalam judul dan mempermudah mengerti dalam

memahami isi, maka penulis akan memaparkan istilah-istilah tersebut.

Shok-Kai adalah suatu CD aplikasi bahasa Jepang yang berbasis program Macromedia Flash Professional 8. *Shok-Kai* ini berisi materi-materi dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar. Materi yang dimaksud adalah percakapan dan kosakata-kosakata sederhana.

Media alternatif adalah suatu alat yang digunakan sebagai penyampaian suatu informasi yang dapat digunakan untuk menggantikan media yang biasa dipakai. Dalam hal ini yang dimaksud oleh penulis adalah media pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu proses komunikatif dan interaktif antara sumber belajar, guru, dan pembelajar yang saling bertukar informasi.

Jadi maksud judul penelitian "*Shok-Kai* Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat Dasar" adalah penggunaan CD interaktif dalam mempelajari bahasa Jepang tingkat dasar yang memiliki unsur audio visual serta animasi antara guru, sumber belajar dan pembelajar sebagai pengganti metode pembelajaran yang umumnya digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam BAB ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Di dalam BAB ini akan dibahas mengenai teori-teori yang berekanaan dengan permasalahan yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Di dalam BAB ini akan diuraikan mengenai metode penelitian, objek penelitian, lokasi dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik pengolahan data.

BAB IV PEMBAHASAN

Di dalam BAB ini akan dibahas mengenai proses pembuatan *Shok-Kai*, cara pengoperasian *Shok-Kai* dan respon *user* terhadap tampilan dan penggunaan *Shok-Kai* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar.

BAB V KESIMPULAN & SARAN

Di dalam BAB ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran dari penulis setelah melakukan penelitian.