BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi yang berupa isyarat-isyarat vokal/simbol yang digunakan untuk menyampaikan ide, maksud, pikiran-pikiran untuk kehidupan sehari-hari yang digunakan oleh kelompok masyarakat. Ketika kita menyampaikan ide, pikiran, hasrat, dan keinginan kepada seseorang baik secara lisan maupun tertulis, orang tersebut bisa menangkap apa yang kita maksud, tiada lain karena ia memahami makna yang dituangkan melalui bahasa tersebut. Jadi, fungsi bahasa adalah untuk menyampaikan suatu makna kepada seseorang baik secara lisan maupun tertulis.

Jika mengkaji tentang makna bahasa, maka dalam tataran linguistik *(gengogaku)* dapat dijelaskan melalui kajian ilmu tentang makna atau disebut semantik (*imiron)*. Semantik merupakan salah satu cabang linguistik yang mengkaji tentang makna. Semantik memegang peranan penting karena bahasa yang digunakan dalam komunikasi tiada lain hanya untuk menyampaikan suatu makna. Misalnya menyampaikan ide dan pikiran kepada lawan bicara, lalu lawan bicaranya bisa memahami apa yang dimaksud, karena ia bisa menyerap apa makna yang dimaksud.

Salah satu objek kajian semantik adalah idiom. Idiom adalah satuan-satuan bahasa (bisa berupa kata, frase, maupun kalimat) yang maknanya tidak dapat diramalkan dari makna leksikal unsur-unsurnya maupun makna gramatikal

satuan-satuan tersebut. Contoh idiom dalam bahasa Indonesia adalah meja hijau, dari kata tersebut dapat disimpulkan bahwa makna idiomatikal adalah makna dari satuan bahasa yang menyimpang dari makan leksikal ataupun makna gramatikal unsur-unsur pembentuknya. Karena itu, untuk mengetahui makna sebuah idiom kita harus mencari maknanya dalam kamus *idiom* atau mempelajarinya secara khusus.

Bangsa Jepang terkenal dengan bahasanya yang santun dan cenderung berbasa-basi dalam berbicara. Begitu juga dengan bahasanya yang cenderung menggunakan ungkapan tidak langsung dan bermakna mendalam. Idiom adalah salah satu alternatif yang sering digunakan oleh orang Jepang sebagai cara untuk menyampaikan maksud secara tidak langsung, dengan kata lain idiom sering digunakan orang Jepang dalam percakapan sehari-hari. Selain itu, idiom juga sering ditemukan dalam majalah,komik dan bacaaan-bacaan berbahasa Jepang lainnya. Karena itu idiom sangat penting untuk dipelajari oleh para pembelajar bahasa Jepang, karena apabila melakukan kesalahan dalam menterjemahkan sebuah idiom, akan terjadi sebuah kesalah pahaman yang fatal dalam sebuah bahasa.

Dalam mempelajari bahasa Jepang sendiri, kebanyakan para pembelajar merasa kesulitan atau cenderung merasa cepat bosan apabila mempelajarinya melalui media buku. Karena itu, untuk tercapainya pembelajaran bahasa Jepang yang baik para pengajar harus mempunyai metode yang menarik dan mudah dipahami oleh para pembelajar untuk terus meningkatkan semangat belajar mereka. Tekhnologi media interaktif dengan perangkat lunak serta animasinya

yang menarik merupakan salah satu alternatif yang baik untuk menjadi metode pembelajaran bahasa Jepang.

Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Oleh sebab itu media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Azhar Arsyad dalam *Media Pembelajaran* (2011), peranan media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

a. Membangkitkan motivasi belajar pembelajar
b. Mengulang apa yang telah dipelajari pembelajar
c. Merangsang pembelajar untuk belajar penuh semangat
d. Mengaktifkan respon pembelajar
e. Segera diperoleh umpan balik dari pembelajar

Dewasa ini komputer juga menjadi salah perhatian besar dalam kegiatan pembelajaran atau instruksional (*CAI/ atau Computer Assisted Instruction*), dengan kecepatan penguasaan materi yang dapat diatur sendiri oleh pemakainya. Karena komputer nampaknya sangat cocok untuk belajar secara individual, pengembangannya sebagai alat instruksional sangat dipengaruhi oleh kemajuan pembelajaran terprogram.

Banyaknya pameran komputer, perlombaan design multimedia interaktif pembelajaran, situs-situs internet yang bertema IT, serta banyaknya Lembaga Pendidikan Komputer yang menawarkan program-program pendidikan menarik

bagi berbagai kalangan usia menunjukkan betapa tingginya minat masyarakat terhadap dunia komputer. Hal ini merupakan suatu peluang sekaligus tantangan tersendiri bagi para pengajar untuk membuat program-program multimedia pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Multimedia pembelajaran biasanya dibuat secara interaktif dan semenarik mungkin dengan menggunakan media visual seperti video atau *game education* sehingga dalam penggunaannya, pembelajar tidak hanya mendengar dan melihat saja tetapi juga berperan langsung dalam proses pembelajarannya, karena dalam proses belajar menurut Tony Stockwell dalam *Brain Based Learning* (2008) mengemukakan bahwa untuk mempelajari sesuatu yang cepat dan efektif pembelajar harus mendengar, melihat dan merasakan. Oleh karena itu agar pembelajar dapat merasakan, diperlukan multimedia interaktif sebagai salah satu media alternatif untuk belajar.

Selain itu Pike dalam *Active Learning : 101 Strategi pembelajaran Aktif* (2009) mengemukakan bahwa dengan menambahkan visual pada pelajaran menaikkan ingatan dari 14 % ke 38%. Penelitian itu juga menunjukkan perbaikan sampai 200% ketika kosa kata diajarkan dengan mengguanakan alat visual. Bahkan waktu yang diperlukan untuk menyampaikan konsep berkurang sampai 40 % ketika visual digunakan untuk menambah presentasi verbal. Sebuah gambar barangkali tidak bernilai ribuan kata, namun tiga kali lebih efektif dari pada hanya kata-kata saja.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk membuat pembelajaran berbasis multimedia yang dapat membuat para pembelajar bahasa Jepang lebih tertarik dan meningkatkan minat mereka dalam belajar bahasa Jepang.

Dalam penelitian ini penulis membuat aplikasi yang diberi nama *Poron Chan to Kanyouku* . *Poron Chan to Kanyouku* adalah sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* dalam pembuatan desainnya yang memiliki lebih dari satu media *konvergen,* yaitu unsur *audio* dan *visual* dengan menampilkan ilustrasi idiom-idiom yang dipelajari (*visual*) dan *background* musik yang menarik (*audio)* agar pembelajar tidak merasa cepat bosan. Dalam media ini juga disediakan menu *quiz* agar pengguna dapat aktif dan berperan langsung dalam pembelajaran idiom bahasa Jepang.

Materi yang terdapat dalam media *Poron Chan to Kanyouku* bersumber dari buku *101 Japanese Idiom* karya Michael L. Maynard dan Senko K (1994). Adapun alasan penulis memilih buku *101 Japanese Idiom* adalah karena pembahasannya tentang idiom sangat menarik, tidak hanya menjelaskan artinya saja tetapi juga menjelaskan sejarah dari idiom tersebut. Selain itu, idiom-idiom yang terdapat dalam buku tersebut sudah dikelompokkan menurut unsur kata pembentuknya dan merupakan idiom yang sering digunakan oleh orang Jepang.

Idiom yang terdapat dalam media ini hanyalah idiom-idiom yang berhubungan dengan unsur alam dan hewan. Karena menurut pengalaman penulis, dibandingkan dengan idiom-idiom yang lain (idiom dengan bagian tubuh), idiom-idiom tersebut sangat jarang diketahui oleh pembelajar awam bahasa Jepang. Selain itu di dalam media *Poron Chan to Kanyouku* juga terdapat contoh kalimat

dari idiom tersebut agar para pengguna juga dapat mengerti pemakaian idiom tersebut dalam percakapan.

Setelah membuat media interaktif *Poron Chan to Kanyouku*¸ penulis juga akan melakukan pengujian terhadap media *Poron Chan to Kanyouku* untuk mengetahui tanggapan pengguna media terhadap tampilan dan penggunaan media interaktif *Poron Chan to Kanyouku*.

Penelitian ini adalah penelitian lanjutan dari penelitian yang berjudul *Media Interaktif Pembelajaran dalam Memperkenalkan dan Memahami Idiom Bahasa Jepang* oleh Maya Eka Martina (2009). Peneliti sebelumnya juga merancang sebuah media interaktif berbasis *macromedia flash 8* tentang pembelajaran idiom yang berisi 77 idiom bahasa Jepang yang menggunakan unsur aggota tubuh dan diuji keefektifitasannya, sedangkan multimedia interaktif yang penulis rancang adalah multimedia interaktif yang juga berbasis *macromedia flash 8* namun berisi tentang 46 idiom bahasa Jepang yang unsur alam dan hewan dan tidak menguji keefektifitasan media tersebut. Tentunya dengan menampilkan tampilan media interaktif yang berbeda dengan beberapa tambahan menu. Misalnya apabila media interaktif sebelumnya tidak menyediakan menu *Quiz*, dalam media *Poron Chan to Kanyooku* disediakan sebuah menu *Quiz* agar para pengguna dapat mengukur kemampuan mereka mengenai idiom.

Berdasarkan pemikiran diatas penulis bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul ***"Pembelajaran Idiom Bahasa Jepang yang Berhubungan dengan Unsur Alam dan Hewan Menggunakan Media Poron Chan to Kanyouku".***

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

a. Bagaimana proses pembuatan multimedia interaktif *Poron Chan to Kanyouku?*
b. Bagaimana cara penggunaan multimedia interaktif *Poron Chan to Kanyouku* untuk pembelajaran idiom bahasa Jepang?
c. Bagaimana penilaian pengguna terhadap multimedia interaktif *Poron Chan to Kanyouku* sebagai media alternatif pembelajaran idiom bahasa Jepang?

1.3 Batasan Masalah

Dalam media ini penulis akan menggunakan 46 idiom bahasa Jepang yang terdiri dari 24 idiom yang berhubungan dengan alam dan 22 idiom yang berhubungan dengan hewan yang terdapat pada buku 101 Japanese Idiom.

Rancangan *Poron Chan to Kanyouku* ini tidak diuji keefektifitasannya, tetapi hanya menguji apakah media *Poron Chan to Kanyouku* layak menjadi salah satu media alternatif pembelajaran idiom.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumuan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

a. Untuk mengetahui bagaimana proses pembuatan multimedia interaktif *Poron Chan to Kanyouku.*

b. Untuk mengetahui bagaimana cara pemakaian multimedia interaktif *Poron Chan to Kanyouku*.

c. Untuk mengetahui bagaimana penilaian pengguna terhadap pembuatan multimedia interaktif *Poron Chan to Kanyouku* sebagai media alternatif pembelajaran idiom bahasa Jepang.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, dapat memberikan manfaat bagi :

a. Penulis

Manfaat penelitian ini bagi penulis adalah

1) Penulis dapat mengaplikasikan pembelajaran bahasa Jepang sekaligus pembelajaran Komputer yang telah dipelajari selama belajar di UNIKOM.
2) Menambah pengetahuan dan wawasan penulis di bidang tekhnologi komputer
3) Menambah pengetahuan penulis tentang idiom-idiom bahasa Jepang.

b. Pembaca

Adapun manfaat penelitian ini bagi pembaca adalah :

1) Dapat memberikan pengetahuan tentang aplikasi komputer yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran.
2) Dapat memberikan pengetahuan tentang idiom-idiom bahasa Jepang terhadap para pengguna multimedia interaktif *Poron Chan to Kanyouku*.
3) Dapat memberikan inspirasi dan bahan acuan bagi pembaca yang ingin meneliti dalam bidang yang sama.

1.6 Definisi Operasional

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.

Pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang memiliki suatu tujuan yang dapat membawa perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan pembelajar tersebut.

Media adalah adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali infrmasi visual atau verbal.

Idiom adalah bentuk ungkapan yang dipermasalahkan terkait dengan karateristik idiom tersebut yang tidak bisa diduga seperti makna kata pada umumnya dengan aturan tata bahasa dan teori semantik bahasa yang bersangkutan.

Poron Chan to Kanyouku adalah nama dari multimedia berbasis komputer yang telah dirancang penulis yang didalamnya berisi ilustrasi gambar dan penjelasan tentang idiom bahasa Jepang.

Jadi yang dimaksud dengan "*Pembelajaran Idiom Bahasa Jepang yang berhubungan dengan unsur alam dan hewan menggunakan media Poron Chan to Kanyouku"* adalah sebuah alat berbasis komputer yang digunakan sebagai pembelajaran idiom bahasa Jepang kepada pengguna agar dapat menambah pengetahuan mengenai idiom bahasa Jepang.

1.7 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, definisi operasional dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Dalam bab ini membahas teori-teori mengenai pengertian media, multimedia, media pembelajaran, Idiom dan *kanyooku*.

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.