BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi terpenting yang di gunakan dalam kehidupan. Dengan bahasa manusia dapat mengekspresikan ide dan keinginan yang dia miliki, hingga dapat mewarisi budaya. Oleh karena itu, fungsi dari komunikatif bahasa tersebut akan tercapai apabila penulis, penutur, pendengar atau pembaca mampu memahami satu sama lain. Begitu banyak bahasa di dunia yang kaya akan makna dan menarik untuk di bahas. Salah satunya yaitu bahasa Jepang.

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.

Untuk dapat berkomunikasi dalam bahasa asing yang khususnya bahasa Jepang, dibutuhkan 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. Bagi pembelajar bahasa Jepang di Indonesia, menulis dan mengingat kosakata yang begitu banyak bukan lah hal yang mudah. Karena itu, dibutuhkan cara pembelajaran yang tepat agar memudahkan mereka dalam mempelajari *goi* khususnya *meishi*.

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 dari segi tampilan dan mudah untuk digunakan. 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, ditambah lagi saat ini kehadiran teknologi multimedia sudah bukan lagi barang mewah, karena harganya yang terjangkau, jumlahnya yang tidak sedikit dan dapat dinikmati oleh segenap lapisan masyarakat untuk menggunakanya sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif dan mampu mengembangkan kecakapan personal secara optimal, baik kecakapan koognitif, afektif, psikomotorik dan emosional. Selain itu juga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis berkeinginan untuk membuat media interaktif dengan memanfaatkan teknologi tersebut yang berjudul *yo'...kyou benkyou...!!!. Yo'...kyou benkyou...!!!* adalah pengembangan media pembelajaran *goi* menggunakan aplikasi *game* yang sebelumnya pernah dibuat oleh Ade Siska Wijaya pada skripsinya tahun 2010 yang berjudul *Media Interaktif Supa-Goi untuk Pembelajaran Kosakata bahasa Jepang*, yang menyajikan *goi* tingkat dasar yaitu *meishi* (kata benda) yang terdapat dalam buku *nihon go shoho*. Namun, *yo'...kyou benkyou...!!!* Menyajikan goi tingkat dasar yang terdapat dalam buku *minna no nihon go 1* dan dibuat semenarik mungkin dalam segi tampilan dan mudah digunakan agar para pembelajar tidak merasa bosan dalam penggunaannya. Dengan media interaktif *yo'...kyou benkyou...!!!* diharapkan dapat membantu para pembelajar bahasa Jepang dalam mengingat kembali materi-materi 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 kelayakan media interaktif *yo'...kyou benkyou...!!!* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Maka dalam penelitian ini penulis mengajukan skripsi yang berjudul " **PEMBELAJARAN *MEISHI* UNTUK SHOKYUU MELALUI MEDIA GAME YO'…KYOU BENKYOU…!!! "**

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses pembuatan media interaktif *yo'...kyou benkyou...!!!* sebagai pembelajaran *meishi* untuk *shokyuu*?
2. Bagaimana tanggapan pengguna terhadap materi dan manfaat yang ada dalam media game *yo'...kyou benkyou...!!!* sebagai pembelajaran *meishi* untuk *shokyuu*?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi hanya pada perancangan media interaktif, dengan memfokuskan materi berupa kosakata *meishi* (nomina) yang terdapat dalam buku *Minna No Nihongo 1*, materi yang digunakan hanya materi yang dipelajari oleh pembelajar tingkat awal.

Rancangan *yo'...kyou benkyou…!!!* masih belum diuji keefektifitasannya terhadap pengguna, karena penelitian ini bertujuan hanya untuk memberikan alternatif lain kepada pembelajar lain untuk mempelajari *Meishi* untuk *Shokyuu* beserta kanji yang telah dipelajari sebelumnya. Jumlah keseluruhan *Meishi* yang terdapat dalam media interaktif *yo'...kyou benkyou...!!!* kira-kira 100 kata dari beberapa tempat yaitu : dapur, kamar, kantor, kelas, taman dan toilet. Jenis kosakata yang dipakai dalam tiap tempat adalah *meishi*.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menjelaskan bagaimana proses pembuatan media game *yo'...kyou benkyou...!!!* sebagai media pembelajaran *meishi* untuk *shokyuu*.
2. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan pengguna terhadap materi dan manfaat yang ada dalam media game *yo'...kyou benkyou...!!!* sebagai pembelajaran *meishi* untuk *shokyuu*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap :

a. Bagi penulis

Manfaat penelitian ini bagi penulis yaitu :

1) Dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama belajar di Unikom.

2) Menambah perbendaharaan tentang kosakata bahasa Jepang khususnya *meishi* (kata benda).

3) Menambah pengetahuan dan kemampuan penulis dalam bidang teknologi komputer.

b. Bagi pembaca

Adapun manfaat penelitian ini bagi pra pembaca yaitu :

1) Dapat memperkenalkan pengetahuan tentang aplikasi komputer yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran.

2) Memberikan solusi dalam mengingat dan memahami kosakata bahasa Jepang melalui *Meishi* dan kanjinya.

3) Dapat memberikan alternatif bagi pembelajar bahasa Jepang tingkat awal dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang khususnya *meishi*.

4) 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 UNIKOM dengan kurun waktu 22 minggu. Penelitian ini termasuk dalam 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 "**PEMBELAJARAN *MEISHI* UNTUK *SHOKYUU* MELALUI MEDIA GAME *YO'…KYOU BENKYOU…!!!***". Beberapa istilah yang terdapat pada judul skripsi ini, yaitu :

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Jadi, yang dimaksud "**PEMBELAJARAN *MEISHI* UNTUK *SHOKYUU* MELALUI MEDIA GAME *YO'…KYOU BENKYOU…!!!***" adalah penggunaan sebuah media yang ditujukan untuk pembelajar awal khususnya mahasiswa *ichi nensei* (mahasiswa tingkat satu) program studi sastra Jepang UNIKOM yang digunakan sebagai media interaktif dengan tujuan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang kepada pembelajar agar dapat memahami dan mengerti kosakata bahasa Jepang dengan baik khususnya dalam bidang *meishi*.

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 : Tinjauan Penelitian

Dalam bab ini membahas teori-teori mengenai pengertian media, multimedia, media pembelajaran, kosakata bahasa Jepang (*goi*) khususnya kata benda (*meishi*).

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 : Simpulan dan Saran

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