BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang banyak diminati dan dipelajari oleh berbagai kalangan di Indonesia, karena bahasa Jepang memiliki keunikan tersendiri. Keunikan tersebut yaitu dari intonasi suara, kosakata, ragam tulisan, jenis ungkapan serta rumpun bahasa yang berbeda. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjianto & Dahidi (2009) yaitu keunikan bahasa Jepang jika dilihat dari aspek kebahasaannya, bahasa Jepang memiliki karakteristik tertentu yang dapat kita amati dari huruf yang dipakainya, kosakata, sistem pengucapan, gramatika, dan ragam bahasanya.

Namun pada kenyataannya mempelajari bahasa Jepang tidaklah mudah, hal tersebut dapat dilihat dari siswa dan siswi SMA yang sedang belajar bahasa Jepang, yang mana dari pemakaian huruf Jepang yang berbeda saja sudah cukup menguras kemampuan siswa untuk mengingatnya, ditambah lagi siswa harus mempelajari kosakata, pola kalimat dan ungkapan bahasa Jepang yang cukup sulit. Oleh sebab itu, jika pengajar hanya menggunakan metode pengajaran di kelas yang selama ini dianggap efektif yaitu dengan menggunakan metode ceramah atau menyuruh siswa untuk membaca, justru hanya akan membuat siswa merasa jenuh dan bosan. Oleh karna itu dalam mempelajari bahasa Jepang diperlukan suatu cara khusus agar dapat meningkatkan keterampilan siswa terhadap penguasaan bahasa

Jepang dengan baik. Dimana keberhasilan siswa dalam suatu proses pembelajaran ditentukan oleh cara pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Dalam menunjang pembelajaran bahasa Jepang, diperlukan beberapa aspek pendukung proses pembelajaran yang dapat mencakup materi pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar. Salah satu aspek pendukung tersebut diantaranya yaitu berupa alat bantu alternatif yang berbentuk media yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dalam mempelajari bahasa Jepang.

Dalam hal ini metode pengajaran dengan menggunakan suatu media pembelajaran sangat berperan penting, guna mempermudah siswa dalam proses belajar bahasa Jepang. Hal ini ditegaskan oleh Hamalik (1986) dalam Arshiad (2009) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media dalam suatu pembelajaran sangat penting dan bermanfaat untuk semua kalangan, khususnya bagi siswa siswi yang sedang belajar bahasa Jepang serta pembelajar awal bahasa Jepang lainnya. Namun penggunaan media dalam proses pembelajaran pun harus ditentukan dan harus berdasarkan kriteria pemilihan media yang tepat, yang dapat menunjang efektifitas proses belajar siswa. Karena pada dasarnya proses pemilihan media pembelajaran tidak sama dengan pemilihan buku pegangan dalam pembelajaran, (Musfiqon, 2011). Oleh sebab itu media pembelajaran yang akan digunakan harus betul-betul dibuat dan didesain semenarik mungkin agar dapat meningkatkan

minat belajar siswa. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang bermacam-macam, diantaranya dengan menggunakan media elektronik sebagai sarana belajar alternatif bagi siswa.

Media elektronik yang dimaksud berupa multimedia yang berbasis teknologi komputer yang bersifat audio visual, dimana siswa belajar dengan melihat atau menonton, dan selain itu siswa juga dapat ikut berpartisipasi di dalamnya, dengan menjawab kuis yang telah di sediakan di dalam media. Penggunaan multimedia ini bertujuan untuk membangkitkan selera belajar siswa. Karena penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menarik minat siswa untuk belajar, apalagi jika media tersebut bersifat interaktif, siswa akan lebih mudah untuk menyerap materi yang sedang dipelajarinya.

Adapun materi yang terdapat dalam media yang penulis buat berisi materi-materi dasar bahasa Jepang. Karena materi bahasa Jepang yang dipelajari di SMA adalah materi bahasa Jepang tingkat dasar. Diantaranya yaitu pengenalan huruf-huruf Jepang (*hiragana* dan *katakana*), persalaman (*aisatsu*) dan lain sebagainya. Namun yang pertama kali diajarkan adalah materi *aisatsu* (persalaman) yang mencakup *jikoshoukai* (perkenalan) dan ungkapan bahasa Jepang lainnya, seperti *Ohayou gozaimasu, konnichiwa, ohisashiburi, genki desuka, itadakimasu, arigatou gozaimasu*, dan lain-lain.

Berdasarkan pengalaman penulis sewaktu melaksanakan kuliah kerja lapangan adalah karena tidak sedikit siswa siswi yang ingat dengan persalaman dalam bahasa Jepang. Sebagian dari mereka hanya mengetahui beberapa macam *aisatsu* dan artinya saja.

Dipilihnya tema *aisatsu* ini sebagai materi yang terdapat dalam media pembelajaran karena penelitan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat menggunakan dan memahami kosakata ungkapan persalaman bahasa Jepang yang sebelumnya sudah pernah dipelajari.

Penelitian sejenis yang bertema *aisatsu* ini sebelumnya sudah pernah diteliti oleh Ajeng Srilestari mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) 2008, namun jenis media yang digunakannya tidak menggunakan multimedia melainkan menggunakan media cerita pendek (cerpen). Dalam penelitiannya Ajeng menyimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Jepang melalui media cerpen dalam hal ini mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari ungkapan bahasa Jepang tingkat dasar.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis bermaksud melakukan penelitian yang bertema *aisatsu* dengan judul "***Tanoshiku aisatsu* sebagai media pembelajaran ungkapan salam dalam bahasa Jepang**", (Studi kasus pada siswa siswi kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Cikampek).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagaimana proses pembuatan media pembelajaran "*Tanoshiku Aisatsu*" sebagai media pembelajaran untuk memahami ungkapan salam dalam bahasa Jepang ?

b. Bagaimana proses pengoperasian media pembelajaran "*Tanoshiku Aisatsu*" sebagai media pembelajaran untuk memahami ungkapan salam dalam bahasa Jepang ?
c. Bagaimana efektivitas media pembelajaran "*Tanoshiku Aisatsu*" terhadap kemampuan belajar siswa siswi setelah menggunakan media pembelajaran "*Tanoshiku Aisatsu*" ?
d. Bagaimana tanggapan responden terhadap penggunaan media pembelajaran "*Tanoshiku Aisatsu*" dalam memahami ungkapan salam dalam bahasa Jepang ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian penulis membatasi masalah yang diteliti, yaitu sebagai berikut :

a. Penulis hanya merancang media pembelajaran ini dari arti dan penggunaan setiap satu macam *aisatsu* dalam percakapan orang Jepang dengan menggunakan program *macromedia flash Pro-8.*
b. Penelitian *aisatsu* bahasa Jepang ini dibatasi hanya 28 macam *aisatsu*, yang sering kita jumpai dalam percakapan sehari-hari orang Jepang dilingkungan rumah dan sekolah, yang bersumber dari buku panduan untuk SMA kurikulum 2004 yang berjudul "Mengenal Bahasa Jepang I untuk SMA" dan bersumber dari buku yang dikeluarkan oleh Dominikus Bataone terbitan tahun 2006 yang berjudul "Santai berbahasa Indonesia".

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Untuk mengetahui proses pembuatan media pembelajaran "*Tanoshiku Aisatsu*" sebagai media pembelajaran untuk memahami ungkapan salam dalam bahasa Jepang.
b. Untuk mengetahui proses pengoperasian media pembelajaran "*Tanoshiku Aisatsu*" sebagai media pembelajaran untuk memahami ungkapan salam dalam bahasa Jepang.
c. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran "*Tanoshiku Aisatsu*" terhadap kemampuan siswa siswi setelah menggunakan media ini.
d. Untuk mengetahui tanggapan dari para responden terhadap penggunaan media pembelajaran "*Tanoshiku Aisatsu*" dalam memahami ungkapan salam dalam bahasa Jepang.

1.5 Manfaat penelitian

1. Bagi Pembaca
   a. Memberikan informasi khususnya bagi pembelajar awal mengenai ragam *aisatsu* dalam bahasa Jepang.
   b. Mempermudah pembelajar awal untuk menghafal dan mempraktekkan ragam *aisatsu* dalam bahasa Jepang ini dalam percakapan sehari-hari.
   c. Menjadi bahan penelitian awal bagi peneliti lain yang merasa tertarik untuk melakukan penelitian berikutnya.

2. Bagi Penulis

   a. Menambah pengetahuan penulis mengenai ragam *aisatsu* dalam bahasa Jepang.

   b. Dapat memanfaatkan ilmu pengetahuan komputer ksususnya untuk program *macromedia flash pro-8* dan ilmu bahasa Jepang yang telah didapat di perkuliahan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan bulan Juli 2012. Adapun lokasi penulisan skripsi dan pembuatan media dilakukan di Bandung, dan penelitiannya dilaksanakan di SMA Negeri 2 Cikampek.

1.7 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahfahaman dalam menginterpretasikan makna dari kata-kata yang digunakan dalam penelitian ini penulis mencoba mendefinisikan kata-kata atau istilah-istilah sebagai berikut :

a. *Aisatsu* dapat di definisikan sebagai “salam sapaan/ salam perkenalan”. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2008) salam berarti pernyataan hormat, sedangkan sapaan berarti 1. Ajakan untuk bercakap-cakap; 2. Kata atau frasa untuk saling merujuk dulu pembicaraan dan yang berbeda-beda menurut sifat hubungan diantara pembicara itu, seperti anda, ibu,saudara.

b. Media pembelajaran, menurut kamus besar bahasa Indonesia (2008) media yaitu alat atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, tv, film,

poster, dan lain-lain. Pembelajaran yaitu proses, cara, perbuatan yang menjadikan seseorang atau makhluk hidup belajar. Sehingga media pembelejaran dapat disimpulkan sebagai proses belajar yang menggunakan suatu alat komunikasi yang berupa media.

c. Bahasa Jepang atau *nihongo* adalah bahasa bangsa Jepang, bahasa nasional negara Jepang. Dalam aspek kosakata dan huruf mendapat pengaruh dari bahasa Cina, (Sudjianto & Dahidi, 2009).

Dari pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa *"Tanoshiku Aisatsu"* adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk media yang mempelajari tentang ungkapan salam dalam bahasa Jepang yang bertujuan untuk melakukan suatu percakapan/ pembicaraan antar lawan bicaranya, dimana *aisatsu* ini merupakan salah satu jenis ungkapan yang umum dilakukan oleh orang Jepang.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab satu terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahasa teori-teori pendukung penelitian yang berisi penjelasan dari istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam melakukan penelitian. Selain itu terdapat pula objek penelitian yang mencakup populasi dan sampel, lokasi dan waktu penelitian, teknik pengumpulan dan pengolahan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan dari hasil penelitian yang telah di teliti. Diantaranya diuraikan bagaimana proses pembuatan media, dan cara mengoperasikannya, juga dipaparkan efektivitas hasil *pretest* dan *posttest* serta hasil angket mengenai tanggapan dari para responden penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.