BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini bahasa Jepang merupakan bahasa yang bisa dikatakan banyak diminati oleh masyarakat Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya pembelajar bahasa Jepang di Indonesia. Menurut hasil terakhir dari survey cepat yang dilakukan tiga tahun sekali oleh Japan Foundation, Indonesia menduduki posisi kedua dengan jumlah 872.406 pembelajar bahasa Jepang pada tahun 2012, terdapat peningkatan sebesar 21,8% dibandingkan pada tahun 2009 sebesar 716.353 orang (Egao, 1:2013). Hal tersebut sudah mencakup semua pembelajar dari berbagai tingkatan, termasuk murid-murid sekolah menengah atas (SMA) yang memiliki jumlah terbanyak berdasarkan tingkat pendidikan, yaitu sebanyak 835.938 orang. Dengan jumlah sebanyak itu dapat dikatakan bahwa bahasa Jepang sangat diminati oleh murid-murid tingkat SMA.

Namun dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di SMA ada beberapa masalah yang terjadi. Menurut Indraningrum (2010:3) masalah –masalah yang terjadi adalah sebagai berikut:

1. Siswa merasa jenuh dengan pengajaran atau pembelajaran menggunakan media *text book*.
2. Siswa malas mencatat materi.

3. Siswa bosan dengan metode pengajaran bahasa Jepang yang monoton dikelas.
4. Ditambah siswa merasa bahwa bahasa Jepang hanya pelajaran tambahan saja, jadi tidak dianggap penting seperti pelajaran wajib lainnya. Juga karena bahasa Jepang hanya di ajarkan satu kali dalam seminggu.

Melihat masalah-masalah diatas, baiknya dilakukan inovasi dalam sistem pengajaran. Salah satunya adalah menggunakan suatu media yang membantu siswa mempelajari bahasa Jepang. Oleh karena itu, timbul pemikiran penulis membuat media pengajaran yang dapat menambah daya tarik siswa SMA terhadap pembelajaran bahasa Jepang..

Media yang dibuat oleh penulis diberi nama *Katana Learning 1*. *Katana Learning* adalah media yang dibuat oleh tiga orang peneliti yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu : *Katana Learning 1, Katana Learning 2,* dan *Katana Learning 3.* Didalamnya terdapat materi, serta soal latihan berupa pilihan ganda untuk pembelajaran kosakata, lalu soal latihan berupa Menjodohkan untuk pembelajaran pola kalimat, dan juga terdapat *fukushuu* yaitu soal-soal latihan yang dibuat dari gabungan beberapa materi.

Dalam proses pembuatan media *Katana Learning 1* ini, penulis menggunakan beberapa *software* seperti *Adobe Flash CS5.5*. dan *Adobe Photoshop CS6. Adobe Flash CS5.5* adalah *software* yang dapat menyajikan sebuah media yang menarik dengan gabungan warna, grafik dan juga musik, dalam hal ini *Adobe Flash CS5.5* dapat membantu membuat media

pengajaran bahasa Jepang. Untuk itu penulis ingin menggunakan *Adobe Flash CS5.5* sebagai media pengajaran bahasa Jepang.

Sedangkan *Adobe Photoshop CS6* adalah versi terbaru dari *Adobe Photoshop. Adobe Photoshop* merupakan sebuah program yang sangat terkenal dikalangan para *desainer grafis* dan *fotografer*. Karena kecanggihan dan fasilitasnya yang lengkap, maka *Adobe Photoshop* menjadi pilihan pertama untuk memanipulasi gambar atau foto menjadi sebuah hasil karya yang indah dan menakjubkan. Untuk itu penulis menggunakan *Adobe Photoshop CS6* untuk membuat beberapa gambar yang akan mempercantik tampilan media, juga untuk membuat gambar-gambar yang dapat membantu siswa mengingat kosakata bahasa Jepang.

Materi yang terdapat pada media *Katana Learning* 1 adalah materi dari buku pelajaran bahasa Jepang Sakura jilid 2 bab 21 sampai dengan bab 26. Buku Sakura sendiri terdiri dari tiga jilid, yaitu buku Sakura jilid 1, Sakura jilid 2 dan Sakura jilid 3. Buku Sakura saat ini banyak digunakan oleh sekolah-sekolah sebagai buku pedoman untuk pembelajaran bahasa Jepang.

Pada penelitian terdahulu yang sama-sama melakukan penelitian di SMA, Apriyanti (2012) hanya meneliti satu pokok bahasan yaitu pembelajaran *bunpou*. Kemudian Fazriah (2012) meneliti tentang kosakata, Serta Effendi (2012) hanya meneliti pembendaharaan kosakata *i-keiyoushi*. Namun dalam media yang dibuat oleh penulis, semuanya dibuat menjadi satu kesatuan, yaitu pembelajaran mengenai kosakata dan juga *bunpou*.

Dengan dilatarbelakangi masalah-masalah yang telah diuraikan diatas maka penulis mengambil tema penelitian yang akan ditulis dalam bentuk skripsi dengan judul **MULTIMEDIA INTERAKTIF *"KATANA-LEARNING 1"* SEBAGAI MEDIA AJAR ALTERNATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG TINGKAT SMA/ SEDERAJAT" (Buku pelajaran bahasa Jepang Sakura jilid 2 bab 21 - bab 26)**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pembuatan multimedia interaktif "*Katana Learning 1"* sebagai media ajar alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat SMA/sederajat (Buku pelajaran bahasa Jepang Sakura jilid 2 bab 21 sampai bab 26)?
2. Bagaimana cara penggunaan multimedia interaktif "*Katana Learning 1"* sebagai media ajar alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat SMA/sederajat (Buku pelajaran bahasa Jepang Sakura jilid 2 bab 21 sampai bab 26)?
3. Bagaimana respon guru/pengajar terhadap multimedia interaktif "*Katana Learning 1"* sebagai media ajar alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat SMA/sederajat (Buku pelajaran bahasa Jepang Sakura jilid 2 bab 21 sampai bab 26)?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi dalam buku Sakura Jilid 2 Bab 21 sampai bab 27.
    1) Bab 21 mengenai *uchi ni terebi ga arimasuka.*
    2) Bab 22 mengenai *maria-san no heya.*
    3) Bab 23 mengenai a*sa nani o shimasu ka.*
    4) Bab 24 mengenai n*an-ji ni okimasuka.*
    5) Bab 25 mengenai a*sa-gohan.*
    6) Bab 26 mengenai n*ande gakkou e ikimasu ka.*
2. Penelitian ini hanya mencari tanggapan dari guru terhadap tampilan media *Katana Learning 1.*

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pembuatan multimedia interaktif "*Katana Learning 1"* sebagai media ajar alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat SMA/sederajat (Buku pelajaran bahasa Jepang Sakura jilid 2 bab 21 sampai bab 26) *;*
2. Untuk mengetahui cara penggunaan multimedia interaktif "*Katana Learning 1"* sebagai media ajar alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat SMA/sederajat (Buku pelajaran bahasa Jepang Sakura jilid 2 bab 21 sampai bab 26)*;*

3. Untuk mengetahui respon guru/pengajar terhadap multimedia interaktif "*Katana Learning 1"* sebagai media ajar alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat SMA/sederajat (Buku pelajaran bahasa Jepang Sakura jilid 2 bab 21 sampai bab 26).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis
    1) Menambah pengetahuan penulis dalam hal pembuatan media pembelajaran untuk siswa SMA dan sederajat;
    2) Mengaplikasikan ilmu pengetahuan di bidang komputer khususnya *Adobe Flash CS 5*;
    3) Membagi pengetahuan bahasa Jepang yang telah di pelajari selama kuliah di Universitas Komputer Indonesia.

2. Bagi Pembaca
    1) Memberikan informasi khususnya bagi pembelajar bahasa Jepang mengenai materi pembelajaran buku sakura jilid 2 bab 21 sampai dengan bab 27;
    2) Memberikan informasi dalam pembuatan multimedia interaktif, khususnya menggunakan *Adobe Flash CS 5;*
    3) Dapat dijadikan bahan masukan, dalam mengajar bahasa Jepang di tingkat SMA dan sederajat;

4) Menjadi bahan penelitian awal bagi penulis lain yang tertarik untuk melakukan penelitian di bidang yang sama

1.6 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman peneliti akan menjelaskan tentang judul dari penelitian ini yaitu "multimedia interaktif "*Katana Learning 1"* sebagai media ajar alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat SMA/sederajat (Buku pelajaran bahasa Jepang Sakura jilid 2 bab 21 sampai bab 26)". Beberapa istilah yang terdapat pada judul skripsi ini, yaitu :

Multimedia interaktif adalah multimedia yang tidak bersifat linier, namun siswa memiliki pemilihan sesuai dengan menu yang ditawarkan (Sanjaya, 2012:225)

Katana-learning 1 adalah nama media yang dibuat oleh penulis berdasarkan buku Sakura Jilid 2 bab 21 sampai dengan bab 26.

Media ajar alternatif adalah media atau alat yang digunakan untuk menunjang proses mengajar yang merupakan pilihan alat pengajar lain dari media yang telah ada.

Buku sakura Jilid 2 adalah buku pelajaran yang diperuntukkan bagi siswa SMA kelas XI yang mempelajari bahasa Jepang sebagai mata pelajaran bahasa asing di sekolah.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas secara umum mengenai latar belakang, 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, *Adobe Flash CS5.5* , *Adobe Photoshop* CS6 dan Buku sakura.

BAB III METODE PENELITIAN

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

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis akan membahas tentang cara pembuatan dan penggunaan media *Katana Learning 1* dan responden guru terhadap media.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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