BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini bahasa Jepang merupakan bahasa yang 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 tahun 2009 sebesar 716.353 orang. Hal tersebut sudah mencakup semua pembelajar dari berbagai tingkatan, Data tersebut merupakan masukan utama yang melatar belakangi pengembangan media pembelajaran Komputer berbasis multimedia interaktif, berangkat dari berbagai data dan kebutuhan yang diperoleh melalui penelitian pendahuluan terhadap pelaksanaan pengembangan bahan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Demi mencapai prestasi belajar yang memuaskan kondisi sekarang dengan sistem pendidikan yang semakin maju dan didukung juga perkembangan teknologi. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya.

Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk

menentukan dengan apa dan bagaiamana mahasiswa dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu (Yossie:2011).

Media yang dirancang oleh penulis diberi nama *Sakura Learning* 1. Didalamnya terdapat materi, serta soal latihan berupa pilihan ganda untuk pembelajaran kosakata, , dan juga terdapat fukushuu yaitu soal-soal latihan yang dibuat dari gabungan beberapa materi serta video yang ditampilkan.

Dalam proses pembuatan media *Sakura Learning* 1 ini, penulis menggunakan beberapa software seperti Adobe Flash CS6 dan Adobe Photoshop CS6. Adobe Flash CS6 adalah software yang dapat menyajikan sebuah media yang menarik dengan gabungan warna dan grafik, dalam hal ini Adobe Flash CS6 dapat membantu membuat media pengajaran bahasa Jepang Untuk itu penulis ingin menggunakan Adobe Flash CS6 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.

Materi yang terdapat pada Media *Sakura Learning* 1 adalah materi dari buku pelajaran bahasa Jepang Sakura jilid 1 bab 1 sampai dengan bab 5. Buku Sakura

saat ini banyak digunakan sebagai buku pedoman untuk pembelajaran bahasa Jepang.

Hal ini berarti, bahwa kebutuhan akan multimedia interaktif untuk mata pelajaran bahasa Jepang sebagai media pembelajaran sangat tepat.

Dengan di latar belakangi masalah – masalah yang diuraikan diatas maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian yang diberi judul Multimedia Interaktif "Sakura Learning 1" Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang (Buku Pelajaran Bahasa Jepang Sakura Jilid 1 Bab 1 – Bab 5).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Bagaimana proses pembuatan multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 sebagai media alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang ?
b. Bagaimana penggunaan multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 sebagai media alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka penulis beranggapan perlu adanya pembatasan ruang lingkup dalam pembahasan. Hal ini dimaksudkan agar masalah penelitian tidak menjadi terlalu luas sehingga pembahasan dapat lebih terarah dan terfokus. Materi yang digunakan dalam pembuatan media dalam penelitian ini bersumber dari Buku Sakura Bab 1–5 (Evi Lusiana:2009/2010). Melalui video meliputi bab 1 tentang aisatsu (Ohayou, Konnichiwa, Konbanwa, Dou itashimashite, Sayounara, Mata raishuu, Mata ashita, Oyasuminasai, genki desu),

bab 2 tentang tatte kudassai (Twinkle Video), bab 3 tentang hajimemashite (Hajimemashite dan Mina-san), bab 4 tentang denwa-bangou (Nan Ban Desu Ka), bab 5 nihon go de nan desu ka (Enpitsu, Borupen, Marker, Jyougi, Kami).

1.4 Tujuan penelitian

a. Mendeskripsikan langkah-langkah pembuatan multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 sebagai media alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang.
b. Mendeskripsikan penggunaan multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 sebagai media alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi penulis

Secara teoritis, manfaat yang ingin diperoleh melalui penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan penulis dalam hal pembuatan media pembelajaran dalam bahasa jepang, Sedangkan manfaat praktis adalah untuk :

1) Mengaplikasikan ilmu pengetahuan di bidang computer khususnya Adobe Flash CS6.
2) Membagi pengetahuan bahasa Jepang yang telah di pelajari selama kuliah di Universitas Komputer Indonesia.

b. Bagi Pembaca

1) Memberikan informasi khususnya bagi pembelajar bahasa Jepang mengenai materi pembelajaran buku Sakura jilid 1 bab 1 sampai dengan bab 5.

2) Memberikan informasi dalam pembuatan multimedia interaktif, khususnya menggunakan Adobe Flash CS6.
3) Dapat dijadikan bahan masukan, dalam mengajar bahasa Jepang.
4) Menjadi bahan penelitian awal bagi penulis lain yang tertarik untuk melakukan penelitian di bidang yang sama.

1.6 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran, peneliti akan menjelaskan tentang maksud judul penelitian "Multimedia interaktif *Sakura Learning* 1 sebagai media ajar alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang (Buku pelajaran bahasa Jepang Sakura jilid 1 bab 1 sampai dengan bab 5)". Beberapa istilah yang terdapat pada judul skripsi ini, yaitu :

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

Sakura Learning 1 adalah media yang dibuat oleh penulis berdasarkan buku Sakura Jilid 1 bab 1 sampai dengan bab 5.

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 1 adalah buku pelajaran yang diperuntukkan bagi yang ingin mempelajari bahasa Jepang.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini akan disusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Memaparkan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Memaparkan teori–teori terkait pengertian media, adobe flash CS6, adobe flash photoshop CS6 dan media *Sakura Learning* 1 menggunakan metode *Waterfall*,buku Sakura jilid 1 bab 1- 5.

BAB III METODE PENELITIAN

Memaparkan metode penelitian, konsep, requirement (analisis kebutuhan), design sistem *(system design),coding & testing*, penerapan program, pemeliharaan, dan rancangan media.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis akan membahas tentang cara pembuatan dan penggunaan media *Sakura Learning* 1 .

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

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