BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini banyak orang yang mempelajari bahasa selain bahasa ibunya sendiri untuk mencapai tujuan tertentu. Salah satu bahasa yang banyak dipelajari adalah bahasa Jepang, menurut penelitian yang dilakukan oleh The Japan Foundation pada tahun 2012, Indonesia merupakan negara dengan jumlah pembelajar bahasa Jepang terbanyak kedua di dunia, yakni sebanyak 872.406 orang, meningkat 21,8% dibandingkan hasil survey tahun 2009 sebanyak 716.353 orang. Survey ini dilakukan setiap tiga tahun sekali mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan atas maupun pendidikan informal seperti lembaga kursus. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh The Japan Foundation tersebut, jumlah pembelajar bahasa Jepang terbanyak di Indonesia merupakan siswa SMA.

Pada beberapa SMA yang ada di Indonesia, bahasa Jepang dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa. Berdasarkan pengakuan dari beberapa orang narasumber yang penulis temui, alokasi waktu yang diberikan oleh tiap sekolah untuk mata pelajaran bahasa Jepang berbeda-beda, disesuaikan dengan kebijakan sekolah masing-masing. Umumnya, alokasi waktu yang diberikan untuk mata pelajaran bahasa Jepang di SMA adalah sebanyak 2x45 menit dengan jumlah

pertemuan sebanyak satu kali seminggu. Dengan alokasi waktu yang terbatas serta banyaknya materi yang perlu disampaikan kepada siswa, ditambah dengan kurikulum 2013 yang menuntut siswa untuk belajar mandiri, maka banyak guru yang mencari cara untuk membuat metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam mengajar. Salah satu cara yang digunakan yaitu memanfaatkan media pembelajaran berbasis komputer, agar seluruh materi dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Namun, tidak semua guru memiliki banyak waktu dan kemampuan untuk membuat media pembelajaran tersebut. Mengenai media pembelajaran berbasis komputer, Ali (2009:12) mengatakan

> "Penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik siswa untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dapat menghemat waktu persiapan mengajar, meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, dan mengurangi kesalahpahaman mahasiswa terhadap penjelasan yang diberikan dosen."

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh beberapa orang peneliti diketahui bahwa media pembelajaran yang berbasis *Flash*, memiliki respon yang positif dari para responden. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu mengenai penelitian media pembelajaran bahasa Jepang yang berbasis *Flash* disertai dengan kesimpulan dari tiap penelitian:

a. Penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 14 Bandung dengan objek penelitian siswa kelas XI-IPA sebanyak 39 orang oleh Saepudin (2010) tentang perencanaan pembuatan dan metode penyampaian

pembelajaran melalui multimedia interaktif, mempunyai kesimpulan bahwa media pembelajaran tersebut memberikan pengaruh positif bagi pengajar maupun pembelajar, dan dapat memberikan kemudahan dalam meningkatkan motivasi pembelajar dalam mempelajari bahasa Jepang. media pembelajaran tersebut hanya menggunakan buku *Sakura* Jilid 1 Bab 1 sampai Bab 2 sebagai buku acuan.

b. Penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Bangil dengan objek penelitian siswa kelas XII-Bahasa sebanyak 17 orang oleh Arizona (2014) tentang *Moji Village* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang, mempunyai kesimpulan bahwa media tersebut dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang dan dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Materi yang terdapat dalam media tersebut hanya kosakata dalam huruf *hiragana, katakana,* dan *kanji* yang mengacu pada buku ajar *Nihongo* 1 dan 2, serta beberapa kosakata dari buku pelajaran bahasa Jepang jilid 1 dan 2.

c. Penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 14 Surabaya dengan objek penelitian siswa kelas X dan XII masing-masing sebanyak 20 orang oleh Hikki dan Amira (2014) tentang media *Sakura San No Ie* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang, mempunyai kesimpulan bahwa media tersebut efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan bahasa Jepang. Materi yang terdapat dalam media tersebut

hanya kosakata bahasa Jepang yang diambil dari buku *Sakura* jilid 1, 2, dan 3.

d. Penelitian yang telah dilakukan di sembilan sekolah yang berada di Bandung dengan objek penelitian seorang guru bahasa Jepang di SMAN 10 Bandung, SMAN 14 Bandung, SMA Sumatra 40 Bandung, SMAN 24 Bandung, SMKN 11 Bandung, SMAN 12 Bandung, SMA Angkasa Bandung, SMAN 15 Bandung, dan SMK UT PGII Bandung oleh Gartika (2014), Pramesty (2014), dan Kersana (2014) tentang media *Katana Learning* 1, 2, dan 3 sebagai media pembelajaran bahasa Jepang dengan buku *Sakura* jilid 2 sebagai buku acuan, mempunyai kesimpulan bahwa guru tertarik untuk menggunakan media tersebut karena dapat digunakan sebagai media ajar alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang, dan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar bahasa Jepang. Namun, media tersebut belum dilengkapi dengan *sound* cara pengucapan kosakata dan percakapan dalam bahasa Jepang.

e. Penelitian yang telah dilakukan di sepuluh sekolah yang berada di Bandung dengan objek penelitian seorang guru bahasa Jepang di SMAN 5 Bandung, SMAN 7 Bandung, SMAN 8 Bandung, SMAN 10 Bandung, SMAN 15 Bandung, SMAN 22 Bandung, SMAN 24 Bandung, SMAN 27 Bandung, SMAN 55 Asia Afrika Bandung, dan SMAT Krida Nusantara oleh Purnama (2015) dan Rahayu (2015) tentang media *Gakuchi* 2 dan 3 sebagai media pembelajaran bahasa Jepang dengan buku *Sakura* jilid 1 sebagai buku acuan, mempunyai kesimpulan bahwa

media tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu belajar bahasa Jepang, dan dapat menarik minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Namun, dalam media tersebut variatif soal kurang banyak disetiap babnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud membuat sebuah media alternatif untuk pembelajaran bahasa Jepang kelas XII SMA/Sederajat, dengan mengacu pada buku pelajaran bahasa Jepang *Sakura* Jilid 3. Alasan yang mendasari pemilihan buku pelajaran tersebut yaitu karena penulis ingin melengkapi seri media pembelajaran alternatif bahasa Jepang untuk pelajar SMA/Sederajat, yang dibuat oleh peneliti-peneliti sebelumnya, yang mengacu pada buku pelajaran bahasa Jepang *Sakura* jilid 1 dan 2. Selain itu, penulis menambahkan cara penulisan kanji dan suara pada contoh pola kalimat. Media yang akan dibuat oleh penulis diberi nama "Tensai 1". Materi pelajaran yang terdapat dalam media ini disesuaikan dengan kurikulum 2013, berdasarkan buku pelajaran bahasa Jepang Sakura jilid 3 sebagai buku acuan utama, dan buku Nihongo 2 dan Nakayoku Nihongo kelas XII sebagai buku acuan pendamping.

Perangkat lunak yang dipakai dalam pembuatan media alernatif pembelajaran bahasa Jepang ini, yaitu perangkat lunak *Adobe Professional Flash CS6* untuk membuat animasi interaktif dan *Adobe Photoshop CS6* sebagai perangkat lunak pendukung dalam pembuatan media. Selain itu penulis juga menggunakan kamus aksen bahasa Jepang online, yaitu OJAD (*Online Japanese Accent Dictionary*) untuk bantuan suara penutur.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **"Media *Tensai 1* Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XII SMA/ sederajat (Buku Sakura 3 Bab 41 – Bab 45)".**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara pembuatan media "Tensai 1" sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang?
2. Bagaimana cara pengoperasian media "Tensai 1" sebagai media alternatif untuk pembelajaran bahasa Jepang?
3. Bagaimana tanggapan pengajar sebagai responden terhadap media "Tensai 1" sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini agar lebih terarah dan tidak terlalu luas, penulis membatasi yang akan diteliti. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah materi yang terdapat dalam buku Sakura Jilid 3 sebanyak 5 Bab, yaitu Bab 41 *Chiatoru e ikimasenka*, Bab 42 *Moshi moshi*, Bab 43 *Doko e ikitai desuka*, Bab 44 *Hokkaidou wa ima fuyu desu*, Bab 45 *Kankouchi*, buku Nihongo 2 dari halaman 3 sampai halaman 34, dan buku Nakayoku Nihongo untuk kelas XII dari halaman 6 sampai halaman 31.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui cara pembuatan media "Tensai 1" sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang.
2. Untuk mengetahui cara penggunaan media "Tensai 1" sebagai media alternatif untuk pembelajaran bahasa Jepang.
3. Untuk mengetahui tanggapan pengajar sebagai responden terhadap media "Tensai 1" sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah

1. Bagi Penulis

   Menambah wawasan dalam hal pembuatan media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk siswa SMA/Sederajat, dan dapat mengaplikasikan ilmu dalam bidang bahasa Jepang dan Komputer yang telah dipelajari selama kuliah di Universitas Komputer Indonesia.

2. Bagi Pengguna

   a) Diharapkan media ini dapat membantu para pengajar bahasa Jepang dalam proses mengajar.

   b) Diharapkan dapat membantu pembelajar bahasa Jepang lebih mudah mengerti terhadap materi yang terdapat dalam buku pelajaran bahasa Jepang Sakura 3.

3. Bagi Pembaca

   a) Memberikan informasi mengenai pembuatan media alternatif pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan *Adobe Professional Flash CS6*.

   b) Menjadi bahan penelitian awal bagi penulis lain yang tertarik melakukan penelitian pada bidang yang sama.

4. Bagi Instansi

   a) Terjalin relasi yang baik antara Sekolah Menengah Atas/Sederajat yang ada di kota Bandung dengan Universitas Komputer Indonesia.

   b) Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran bahasa Jepang.

1.6 Definisi Operasional

Judul penelitian ini memiliki istilah yang tidak umum digunakan, untuk menghindari terjadinya kekeliruan, berikut ini penjelasannya:

Tensai 1 merupakan aplikasi media pembelajaran bahasa Jepang tingkat SMA/Sederajat bagi siswa kelas XII berisikan materi yang disesuaikan dengan buku pelajaran bahasa Jepang Sakura 3 bab 41 sampai bab 45.

Buku Sakura 3 merupakan buku pelajaran bahasa Jepang yang biasa diperuntukkan bagi siswa SMA/Sederajat tingkat XII. Buku Sakura 3 terdiri dari 15 bab yaitu bab 41 sampai dengan bab 55.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori mengenai media pembelajaran dan pengajaran, multimedia, *Adobe Professional Flash CS6, Adobe Photoshop,* buku pelajaran bahasa Jepang Sakura 3 dan *OJAD.*

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode penelitian, objek penelitian, waktu dan lokasi penelitian, teknik pengumpulan data dan tahap penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang proses pembuatan media *Tensai 1*, penggunaan media *Tensai 1* dan respon pengguna terhadap media *Tensai 1*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh.