BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu bahasa asing yang dipelajari di sekolah pada pendidikan tingkat SMA selain bahasa Inggris adalah bahasa Jepang. Kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah kurikulum 2013. Setelah penulis melakukan wawancara dengan wakil ketua MGMP Bahasa Jepang Kota Bandung beliau memaparkan, mata pelajaran bahasa Jepang berlangsung satu kali dalam satu minggu dan lamanya pertemuan untuk satu mata pelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Jepang untuk kelas X adalah 3 jam untuk satu kali pertemuan tiap minggunya dan untuk kelas XI dan kelas XII adalah 4 jam untuk satu kali pertemuan. Satu pertemuan bisa memakan waktu tiga sampai empat jam adalah supaya konten atau materi pelajaran langsung tersampaikan semua kepada siswa tanpa harus terpotong untuk diteruskan pada pertemuan minggu berikutnya.

Dengan jam pelajaran yang panjang para siswa belum tentu bisa menguasai semua materi dengan sempurna. Mengingat bahasa Jepang memiliki kesulitan tersendiri seperti banyaknya huruf yang digunakan seperti *hiragana*, *katakana*, *kanji* dan *romaji*, ditambah pola kalimat, kosa kata dan percakapan yang harus dipelajari dan diingat oleh pembelajar. Banyaknya materi yang harus dipelajari dan diingat,

siswa-siswi dituntut untuk belajar bahasa Jepang dengan sungguh-sungguh. Namun, tidak semua murid mempunyai minat yang sama terhadap bahasa Jepang.

Dengan beban mata pelajaran lain seperti matematika, bahasa Indonesia, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, bahasa Inggris dan mata pelajaran lainnya, dikhawatirkan akan membuat minat siswa untuk belajar bahasa Jepang menurun. Khususnya untuk siswa-siswi kelas XII yang sudah lebih fokus mempersiapkan Ujian Nasional. Pada kurikulum 2013 ini para guru lebih banyak menghabiskan waktu untuk mengurus administrasi, sehingga para guru memiliki waktu yang sangat terbatas untuk menyusun materi dan membuat media pembelajaran. Ditambah lagi keterbatasan keterampilan untuk membuat media itu sendiri. Karena hal tersebut, penulis memanfaatkan kemajuan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk siswa-siswi SMA kelas XII.

Media pembelajaran ini dirancang sebagai media pendamping guru atau media alternatif pembelajaran. Selain itu multimedia pembelajaran ini dibuat dan dikemas sedemikian rupa agar lebih menarik dan membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan. Salah satu keunggulan media pembelajaran dalam bentuk *software* cenderung lebih aman, praktis dan juga dapat diperbanyak dengan mudah dan cepat. Jika dibandingkan dengan buku yang kemungkinan basah dan juga bisa rusak dan hilang sewaktu-waktu. Namun, kemungkinan untuk hilang memang selalu ada. Untuk mengantisipasinya, media dalam bentuk *software* dapat dipindahkan terlebih dahulu

pada *PC* masing-masing pengguna. Jika hilang, meminta *software* media tersebut kepada sesama pengguna juga dapat dilakukan dengan mudah dan cepat.

Penelitian terdahulu yang sejenis dibuat oleh Purnama, (2015) yang diperuntukan untuk siswa kelas X SMA dan Gartika (2014) yang diperuntukan untuk kelas XI SMA.

Hasil dari kedua penelitian terdahulu tersebut mendapat respon yang positif dari pengajar bahasa Jepang khususnya di SMA, dan pengajar berkeinginan untuk menggunakan media alternatif pengajaran tersebut. Pengajar berkeinginan untuk menggunakan media alternatif untuk mengajar bahasa Jepang, karena dinilai : (1) Cocok digunakan sebagai alat bantu belajar bahasa Jepang khususnya untuk tingkat SMA/SMK sederajat karena menarik dan interaktif. (2) Lebih menarik minat siswa dalam belajar bahasa Jepang dengan adanya tampilan gambar dan suara. (3) Pembahasan di dalamnya komplit yang diawali dengan kosa kata, pola kalimat, percakapan, latihan soal, latihan kosa kata, latihan pola kalimat, contoh kalimat dan contoh percakapan.

Untuk melengkapi penelitian terdahulu, penulis merasa perlu untuk membuat multimedia pembelajaran dengan menggunakan aplikasi utama yaitu Adobe *Flash CS5* dan aplikasi penunjang *Adobe Illustrator CS5* dan bantuan suara penutur dari Online Japanese Accent Dictionary (OJAD) dengan harapan media yang dibuat akan berdampak positif pada proses pembelajaran bahasa Jepang, khususnya untuk pembelajar bahasa Jepang kelas XII.

Penulis merancang media alternatif pembelajaran bernama *Tensai*. Alasan penulis memberi nama Tensai untuk media alternatif pembelajaran ini karena penulis mengharapkan para siswa yang belajar menggunakan media ini akan lebih mudah untuk belajar bahasa jepang dan menjadi jenius/pintar dalam mata pelajaran bahasa Jepang seperti arti dari "Tensai" itu sendiri. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis akan melaksanakan penelitian yang berjudul **Media *TENSAI 2* Sebagai Alternatif Pembelajaran Bahasa Jepang untuk Siswa Kelas XII SMA/Sederajat (Buku Sakura 3 Bab 46 – Bab 50).**

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara pembuatan media Tensai II sebagai alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk siswa kelas XII SMA/Sederajat?
2. Bagaimana cara pengoprasian media Tensai II sebagai alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk siswa kelas XII SMA/Sederajat?
3. Bagaimana tanggapan pengajar terhadap penggunaan media Tensai II sebagai alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk siswa kelas XII SMA/Sederajat?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu hanya mencakup materi buku Sakura 3 yang berisi lima Bab, diantaranya : Bab 46 (*Padang ryouri o tabetaindesuga…*), Bab 47 (*Koko de shasin o toranaide kudasai*), Bab 48 (*Buromo san ni mobotta kotoga arimasuka*), Bab 49 (*Bari e ikimashita*), Bab 50 (*Doushitandesuka*) yang meliputi *bunpou*, *kaiwa*, *kanji*, kosakata dan juga *renshuu*.

1.4 Tujuan Penelitian

Seperti yang telah dituliskan pada rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui cara pembuatan media *Tensai 2* sebagai alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas XII SMA/Sederajat
2. Untuk mengetahui cara pengoperasian media *Tensai 2* sebagai alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas XII SMA/Sederajat
3. Untuk mengetahui tanggapan pengajar terhadap penggunaan media *Tensai 2* sebagai alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas XII SMA/Sederajat.

1.5 Manfaat Penelitian

Sebagai pembuat media, penulis memiliki harapan besar agar media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas XII SMA/Sederajat dapat diterima di masyarakat umum, khususnya bermanfaat bagi pengajar dan pelajar bahasa Jepang kelas XII. Manfaat penelitian bagi penulis, bagi pengguna sebagai pengajar dan pelajar adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
    a. Dapat mengaplikasikan ilmu komputer dan bahasa Jepang dasar yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.
    b. Mengasah dan mengulik kemampuan aplikasi *Adobe Flash CS5*
    c. Menghasilkan karya untuk pembelajar dan pengajar bahasa Jepang kelas XII tingkat SMA/Sederajat.

2. Bagi pengguna

1.) Pengajar

a. Dapat mengetahui cara pembuatan media ajar khususnya multimedia bahasa Jepang dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS5

b. Meringankan beban mengajar untuk pengajar bahasa Jepang khususnya pengajar kelas XII SMA/Sederajat yang menggunakan buku Sakura 3

c. Dapat menciptakan suasana dan variasi belajar yangberbeda saat kegiatan belajar mengajar di kelas

2.) Pembelajar

a. Dapat membantu mengulang proses belajar khususnya bahasa Jepang di luar jam sekolah

b. Dapat melatih diri mengerjakan soal-soal variatif yang tersedia dalam media.

1.6 Definisi Operasional

Tensai 2 adalah media pembelajaran yang penulis buat untuk memenuhi kebutuhan pengajar khususnya guru bahasa Jepang SMA/Sederat kelas XII di kota Bandung pada kurikulum 2013 ini. Media ini merupakan media interaktif yang disusun berdasarkan materi yang sesuai dengan buku Sakura 3 dan Nakayoku Nihongo untuk kelas XII dan dirancang sedemikian rupa agar dapat memenuhi kebutuhan pengajaran dan pembelajaran di kelas.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan teori-teori pendukung penelitian multimedia "*Tensai 2*" serta menjelaskan *software* dan media pendukung penelitian, seperti *Adobe Flash*, *Adove Illustrator*, *Online Japanese Accent Dictionary (OJAD*), buku Sakura 3 dan buku Nakayoku Nihongo untuk kelas XII.

BAB III : METODE PENELITIAN

Berisi metode penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data, tahap penelitian, waktu penelitian dan lokasi penelitian.

BAB IV : PEMBAHASAN

Berisi pembahasan media "*Tensai 2*" mulai dari proses pembuatan dan cara penggunaan media dijelaskan pada bab ini.

BAB V : KESIMPULAN

Bab ini berisi kesimpulan dari kesuluruhan penelitian dan saran dari penulis untuk penelitian berikutnya.