BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan hal yang penting dalam setiap komunikasi. Tanpa adanya bahasa sulit untuk mengetahui apa yang ingin disampaikan oleh lawan bicara. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang cukup diminati oleh para pembelajar asing saat ini. Peminat bahasa Jepang sendiri sudah cukup banyak. Di Indonesia sendiri pendidikan bahasa Jepang berkembang dengan pesat. Survei The Japan Foundation menunjukan terdapat 872.406 pelajar Bahasa Jepang di Indonesia pada tahun 2012, Hal ini meningkat 21,8% dibandingkan pada 2009 sebanyak 716.353 orang (Mayantara, 2013). Alasan paling utama adalah ingin berkomunikasi dalam bahasa Jepang dan rasa ketertarikan dengan bahasa Jepang.

Untuk mengenal bahasa Jepang sangat penting untuk mengetahui kanji, tata bahasa dan kosakata dalam bahasa Jepang, karena bahasa Jepang cukup sulit dipelajari oleh pembelajar di Indonesia. Sebagaimana dikemukakan Permithasari dan Mintarsih (2014) bahwa pembelajar bahasa Jepang dituntut menguasai empat keterampilan bahasa yaitu mendengar (*kiku*), berbicara (*hanasu*), membaca (*yomu*), dan menulis (*kaku*). Memikirkan kesulitan yang terjadi kepada pembelajar bahasa Jepang dan terjadi pula kepada penulis yang juga pembelajar bahasa Jepang, maka penulis memiliki pemikiran untuk mengatasi kesulitan tersebut dengan memanfatkan teknologi

sebagai media alternatif pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat menunjang hasil belajar mengajar. Seperti yang diungkapkan Arsyad (2016) media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Karena dalam proses belajar mengajar ada dua hal yang penting yang tidak dapat di pisahkan yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran.

Saat ini mempelajari bahasa Jepang tidak hanya melalui buku saja. Di era globalisasi ini kita merasakan dan menyaksikan perkembangan teknologi yang sangat pesat dan mengagumkan. Pesatnya pertumbuhan teknologi ini ditandai dengan lahirnya berbagai produk elektronik yang canggih, yang mungkin belum pernah terbayangkan sebelumnya. Produk elektronik yang diciptakan dapat membantu semua aktivitas kehidupan masyarakat. Sebagai contoh dari perkembangan teknologi canggih tersebut adalah komputer. Komputer merupakan media alat bantu untuk mempermudah pekerjaan seseorang baik dalam bidang pendidikan maupun yang lainnya.

Dalam penerapannya di bidang pendidikan dengan memanfaatkan komputer, maka komputer dapat dijadikan sebagai media dan sumber studi tertentu disamping media yang lain. Sebagaimana di kemukakan oleh Kuryanti (2011) Teknologi informasi dan komunikasi bukan hanya sebatas bagaimana mengoprasikan komputer saja, namun bagaimana menggunakan teknologi untuk berkolaborasi dan berkomunikasi. Jika dilihat dari bentuk bahasa Jepang yang berbeda dengan bahasa Indonesia, tidak menutupi kemungkinan para pembelajar bahasa Jepang menemukan kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang. Pengalaman empiris juga membuktikan

bahwa kesulitan tersebut dialami oleh pembelajar bahasa asing yang mempelajari bahasa Jepang. Tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa banyak media yang bisa digunakan untuk mempelajari bahasa Jepang.

Berdasarkan hal tersebut penulis merasa terdorong untuk membuat media alternatif pembelajaran dengan bantuan teknologi berbasis komputer yaitu *Adobe Flash CS6* yang dirancang untuk membuat animasi, diharapkan dapat membantu peserta didik khususnya mahasiswa tingkat satu bahasa Jepang Universitas Komputer Indonesian (UNIKOM) dalam proses belajar. Sejenis dengan hal tersebut Hasrul (2011) mengemukakan bahwa kemampuan program *adobe flash CS 3* dalam pembuatan persentasi multimedia mendukung penyisispan multimedia seperti *sound*, gambar dan kemampuan pengoperasiannya.

Dalam penelitian terdahulu yang sejenis dibuat oleh Rahayu (2015) yaitu dengan membuat media pembelajaran yang di peruntukan untuk pembelajar bahasa Jepang tingkat SMA dalam bentuk aplikasi yang berjudul *Gakuchi 3.* Materi yang digunakan oleh peneliti terdahulu adalah buku *Sakura* jilid 1. Hasil dari penelitian terdahulu tersebut mendapatkan tanggapan positif dari responden karena dapat membantu untuk melatih siswa belajar mandiri.

Melihat masalah-masalah yang terjadi di atas, penulis merasa perlu untuk membuat media alternatif pembelajaran. Selain itu, dengan adanya media alternatif pembelajaran yang dapat menambah daya tarik mahasiswa untuk membantu proses belajar bahasa Jepang dan dapat mengasah kreatifitas mahasiswa. Media ini penulis namakan *Yasachi*. Dalam pembuatan *Yasachi*, penulis menggunakan beberapa

software pendukung yaitu *Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6*, dan dengan penutur suara dari *Online Japanese Accent Dictionary* (OJAD). Materi pada media alternatif *Yasachi* adalah buku *Shokyuu Nihongo* Bab 1 - Bab 10.

Dengan dilatarbelakangi hal-hal yang telah diuraikan di atas, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul "Media *Yasachi* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar".

1.2 Rumusan Masalah

Dalam hal-hal yang sudah dijabarkan dalam pendahuluan, penulis merumuskan masalah dalam penelitian atau pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

a. Bagaimana proses pembuatan media *Yasachi* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat satu.
b. Bagaimana cara mengoprasikan media *Yasachi* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat satu.
c. Bagaimana tanggapan responden mengenai media *Yasachi* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat satu.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup masalah yang akan diteliti untuk membatasi materi yang digunakan, penulis hanya menggunakan materi dari buku *Shokyuu Nihongo* (2005) Bab 1 - Bab 10 dengan cara memilih tata bahasa, kosakata dan *kanji* di setiap Babnya. Bahasa program yang dipilih yaitu *actionscript 2.0* yang terdapat pada *software Adobe Flash CS6.*

1.4 Tujuan Penelitian

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

a. Untuk mengetahui cara pembuatan media *Yasachi* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat satu.
b. Untuk mengetahui cara penggunaan media *Yasachi* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat satu.
c. Untuk mengetahui tanggapan responden mengenai media *Yasachi* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat satu.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
   a. Menambah pengetahuan penulis dalam hal pembuatan aplikasi *Yasachi* sebagai media alternatif pemebelajran bahasa Jepang berbasis komputer.
   b. Mengaplikasikan ilmu pengetahuan di bidang komputer khsusunya *Adobe Flash CS6* dan *Adobe Photoshop CS6.*
   c. Membagi pengetahuan bahasa Jepang yang telah di pelajari selama masa perkuliahan.
2. Bagi Pembaca
   a. Memberi informasi khususnya bagi pembelajaran bahasa Jepang mengenai materi pembelajaran buku *Shokyuu Nihongo*.

b. Memberikan informasi dalam hal pembuatan media alternatif pebelajaran khususnya *Adobe Flash CS6* dan *Adobe Photoshop CS6.*
c. Dapat dijadikan bahan masukan dalam proses belajar mengajar bahasa Jepang tingkat satu.
d. Menjadi bahan penelitian awal bagi penulis lain yang tertarik untuk melakukan penelitian di bidang yang sama.