

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang sulit untuk dipelajari. Hal itu dikarenakan banyaknya kompleksitas yang terdapat dalam bahasa tersebut, seperti perbedaan gramatikal bahasa, bentuk huruf, kosakata serta berbagai faktor lainnya yang sangat berbeda dengan bahasa Indonesia, sehingga tidak mudah untuk mempelajarinya.

Dalam mempelajari bahasa asing, pasti tidak terlepas dari materi bahan bacaan, dan sebelum mempelajari materi bahan bacaan, pembelajar harus bisa membaca terlebih dahulu untuk kelancaran proses pembelajaran. Menurut Tarigan (2015), membaca adalah proses pemerolehan pesan yang disampaikan oleh seorang penulis melalui tulisan. Kegiatan membaca dilakukan untuk memperoleh ilmu atau pandangan dari penulis mengenai hal/konsep yang bersangkutan.

Sebelum membaca, pembelajar harus mempunyai keterampilan membaca. Keterampilan membaca menurut Tarigan (2015) merupakan salah satu keterampilan yang sulit seperti halnya keterampilan menulis. Oleh sebab itu, untuk melatih pembelajar agar terasah keterampilan membacanya, khususnya dalam membaca teks berbahasa Jepang, di dalam pembelajaran Pendidikan Bahasa Jepang diajarkan pada mata kuliah *dokkai*.

Kata *dokkai*, apabila kita perhatikan huruf kanjinya “読解”, terdiri dari dua buah huruf yaitu 読む (*yomu*, artinya membaca) dan 解く (*toku*, artinya membuka; membongkar; menyelesaikan; menguraikan; memecahkan; membatalkan (Kamus Daigakushorin: 721). Sehingga, kata *dokkai* tidak hanya mempunyai arti membaca tetapi, juga harus dapat memahami apa yang dibacanya. Hal ini sejalan dengan pengertian *dokkai* yang tertulis dalam Kamus Daijiten (Umesao, 1995), yaitu:

読解とは文章を読みその内容を理解すること。

Dokkai towa bunshouwo yomi sono naiyou wo rikai suru koto.

‘Dokkai adalah hal membaca tulisan dan memahami isinya’.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat kita ketahui bahwa *dokkai* bukan hanya mata kuliah yang mempelajari membaca, tetapi juga harus bisa menguraikan, memahami dan mengerti makna yang terdapat dalam suatu teks bahasa Jepang. Membaca dan memahami isi teks bukan hal yang mudah, terutama dalam mempelajari bahasa asing, khususnya bahasa Jepang.

Penggunaan media pembelajaran pada mata kuliah *dokkai* yang monoton hanya akan membuat mahasiswa menjadi malas dan tidak tertarik untuk belajar. Asumsi tersebut diperkuat oleh hasil *survey* yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta angkatan satu sampai empat secara *random* sebanyak 37 orang. Berdasarkan hasil *survey* tersebut, diketahui bahwa sebanyak 54,1% mahasiswa menyatakan penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah *dokkai* kurang menarik. Oleh sebab itu, pada pelaksanaan *survey*

yang sama peneliti menanyakan kepada mahasiswa apakah mereka tertarik jika pembelajaran mata kuliah *dokkai* menggunakan media belajar cerita bergambar berbasis *website*, dan sebanyak 86,5% mahasiswa menyatakan tertarik.

Penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran sangat diperlukan, karena media belajar merupakan salah satu komponen yang cukup penting dalam sistem pembelajaran. Tanpa adanya penggunaan media belajar, proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal. Selain itu, media belajar memiliki pengaruh cukup besar terhadap pembelajar dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar. (Azhar, 2005) mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi, dan merangsang kegiatan belajar. Selain dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, media juga dapat membantu meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran, dan memadatkan informasi. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar mereka dalam belajar Bahasa Jepang. Salah satunya penggunaan media belajar cerita bergambar yang terdapat dalam *website* “*hukumusume*”.

“*Hukumusume*” merupakan *link website Jepang* yang menyediakan berbagai cerita rakyat Jepang yang sangat menarik dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Cerita yang terdapat dalam *website* itu pun beragam, dan terdapat media *audio* yang dapat kita dengarkan untuk membantu pembelajar mengetahui bagaimana cara pengucapan isi cerita dalam *website* tersebut. Selain itu, cerita yang terdapat dalam *website* tersebut pun terdiri dari

berbagai tingkatan, yaitu dari tingkat terendah yang hanya menggunakan huruf *kana* sampai tingkat tersulit yang sudah banyak menggunakan *kanji*. Alasan pemilihan *website* “*hukumusume*”, menurut (Suryadi, 2016) mengatakan bahwa *website* “*hukumusume*” merupakan *website* yang cocok untuk dijadikan sebagai media pembelajaran Bahasa Jepang, khususnya pada mata pelajaran *dokkai*. Melalui cerita bergambar yang terdapat dalam *website* tersebut, mahasiswa dapat membaca, mengenal, dan memahami teks bahasa Jepang dengan lebih baik. Hal ini dikarenakan penggunaan ilustrasi dalam cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi siswa untuk membaca dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan tersebut, maka peneliti memilih menerapkan sebuah media yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam membaca. Adanya penerapan media pembelajaran dengan menggunakan cerita bergambar dalam *website* “*hukumusume*”, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga mencapai hasil belajar yang lebih baik, dan memberikan kemudahan bagi dosen dalam upaya memberikan materi bahasa Jepang.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan media belajar cerita bergambar dalam *website* “*hukumusume*” pada mata kuliah *shokyuu dokkai*?

2. Bagaimana tanggapan mahasiswa Tingkat I semester II program studi Pendidikan bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019 terhadap penerapan media belajar cerita bergambar dalam *website “hukumusume”* pada mata kuliah *shokyuu dokkai*?

C. Batasan Masalah

Untuk lebih memperjelas fokus permasalahan dalam penelitian ini, maka pembatasan permasalahan dibatasi pada bagaimana penggunaan serta tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan media belajar cerita bergambar dalam *website “hukumusume”* pada mata kuliah *shokyuu dokkai* oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang tingkat I semester II tahun ajaran 2018/2019 serta dosen pengampu mata kuliah *shokyuu dokkai*.

D. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui bagaimana penerapan media belajar cerita bergambar dalam *website “hukumusume”* pada mata kuliah *shokyuu dokkai*.
- b. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan mahasiswa Tingkat I semester II program studi Pendidikan bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019 terhadap penerapan media belajar cerita bergambar dalam *website “hukumusume”* pada mata kuliah *shokyuu dokkai*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan khazanah keilmuan terutama tentang penggunaan media pembelajaran dalam perkembangan dunia pendidikan bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi pembelajar, dapat dijadikan sebagai cara belajar alternatif yang dapat memudahkan pembelajaran dan dapat memberikan motivasi untuk mempelajari *dokkai*.
- 2) Bagi pengajar, penelitian ini diharapkan dapat menjadi inovasi tambahan bagi pengajar dalam penggunaan media belajar bahasa Jepang.
- 3) Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat membantu dan dikembangkan untuk dijadikan bahan penelitian berikutnya dengan menggunakan pendekatan yang berbeda, seperti keefektifan.

F. Definisi Operasional

1. Penerapan

Menurut Badudu J.S dan Zain (1996), penerapan adalah hal, cara atau hasil. Adapun menurut Ali (1995), penerapan adalah mempraktikan, memasang. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara

individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

2. Media Belajar

Menurut Asryad (2011), media belajar adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, atau lebih jelasnya, media belajar adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksi di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Latuheru (1998) , media belajar merupakan bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Berdasarkan definisi tersebut, media belajar memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran.

3. Cerita Bergambar

Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai hasil perasaan dan pikiran. Gambar dapat digunakan sebagai media dalam penyelenggaraan proses pendidikan sehingga memungkinkan terjadinya proses belajar-mengajar. Tarigan (1995:209) mengemukakan bahwa pemilihan gambar haruslah tepat, menarik dan dapat merangsang siswa untuk belajar. Cerita bergambar merupakan sesuatu yang tidak asing dalam kehidupan anak-anak. Cerita bergambar merupakan kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat

membantu proses pemahaman terhadap isi cerita tersebut. Melalui media cerita bergambar, diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang hendak disampaikan.

4. *Website*

Secara umum, *website* diketahui sebagai sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk digital baik itu teks, gambar, animasi yang disediakan melalui jalur internet. Sedangkan menurut Yuhefizar (1998), *website* adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen dengan dokumen lainnya (*hypertext*) yang dapat diakses melalui sebuah *browser*.

5. *Hukumusume*

“*Hukumusume*” merupakan *website* yang menyediakan berbagai cerita rakyat Jepang. Cerita tersebut diantaranya mengenai legenda, mitos, dan dongeng. *Website* tersebut dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan membaca (*dokkai*) dan kemampuan mendengar (*chokkai*). (Suryadi, 2016)

6. *Shokyuu Dokkai*

Shokyuu dokkai adalah pelajaran *dokkai* yang bertujuan untuk memahami huruf *kana*, bunyi, kosakata, pola kalimat, dan huruf *kanji* sekitar 300 huruf dengan baik (Ogawa, 1995).

G. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan pada penelitian ini disusun dalam lima bab, yaitu bab I pendahuluan, bab II landasan teori, bab III metode penelitian, bab IV hasil penelitian, dan terakhir bab V penutup.

Pada bagian bab I Pendahuluan, bab ini berisi mengenai latar belakang masalah yang mendasari diadakannya penelitian ini. Selain latar belakang, bagian ini pun berisi tentang pemaparan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

Pada bagian Bab II landasan teori, bab ini membahas tentang teori dan pendapat yang mendukung penelitian ini. Teori yang dibahas adalah tentang media belajar, *website "hukumusume"* dan *shokyuu dokkai*.

Pada bagian bab III metode penelitian, bab ini berisi mengenai metode pendekatan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, metode pengumpulan data, instrumen penelitian dan metode analisis data.

Pada bagian bab IV hasil penelitian, bab ini berisi tentang hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

Terakhir pada bab V Penutup, bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari peneliti terhadap penelitian yang telah dilakukan.