

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Jepang meliputi empat aspek, yaitu aspek menulis, mendengarkan, berbicara, dan membaca. Ke-empat aspek tersebut berkaitan erat satu sama lain. Aspek menulis terbagi atas tiga macam. Jenis yang pertama yaitu *hyoki* (表記) atau menulis huruf baik *kana* ataupun *kanji*. Kedua adalah *bunsaku* (文作), yaitu menulis pola kalimat atau *bunpou*, dan ketiga adalah *sakubun* (作文) atau menulis karangan. Menurut (Tarigan, 2008) menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang digunakan secara tidak langsung dan secara tidak tatap muka.

Dalam menulis *sakubun*, kertas yang digunakan memiliki dua macam *layout*. Kertas atau buku tulis bergaris dan *genkoyoshi*. NHK (Nippon Hoso Kyokai) atau lembaga penyiaran jepang merilis artikel jurnal mengenai *sakubun*.

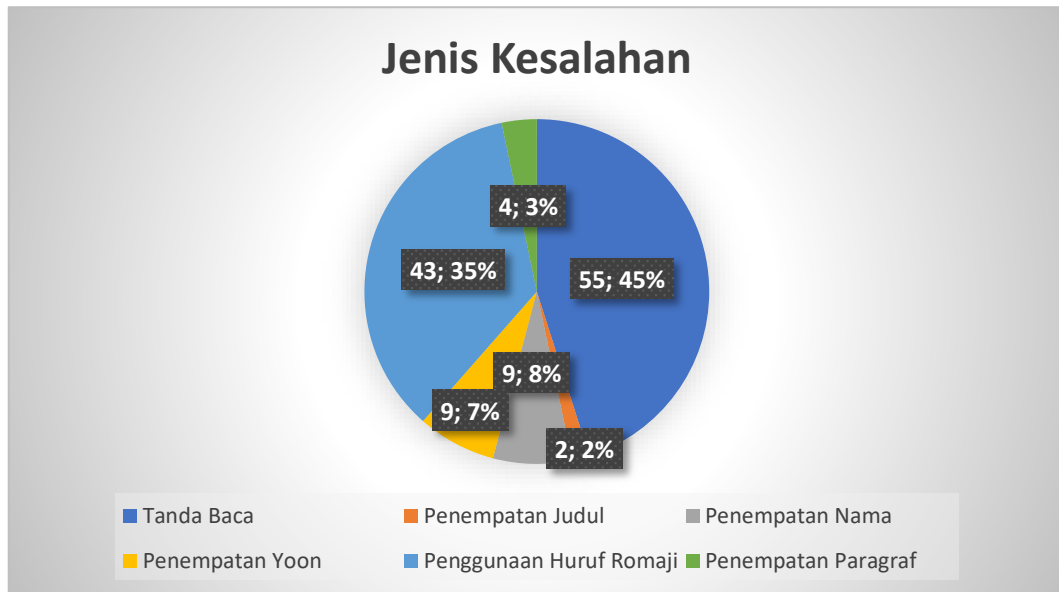
NHK (2017) 「原稿用紙は、縦二十字、横二十行の、四百字詰めが一般的な規格です。」 "*Genkoyoshi ha, tate niyuji, yoko niyuji jugyo no, yon hyakuji dzume ga ippantekina kikaku desu*" *Genkoyoshi* adalah kertas yang terdapat 400 kotak terdiri dari 20 kotak mendatar dan 20 kotak menurun.

Dalam *genkoyoshi* tidak asal menulis huruf atau karakter yang akan dimasukkan, melainkan ada aturannya tersendiri. NHK (2017) juga menyebutkan ada sembilan aturan dasar menulis *sakubun* pada *genkoyoshi*, yaitu penulisan judul, penulisan nama pengarang, penulisan awalan paragraf dan, penulisan tanda baca,

tanda kurung dan garis putus-putus, teks percakapan atau teks yang dikutip, penulisan angka, penulisan alfabet, dan penulisan *yoon* dan bunyi rangkap. Gaya penulisan pada *genkoyoshi* memiliki dua versi, yaitu horizontal (*tategaki*) dan vertikal (*yokogaki*).

Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta terdapat mata kuliah tentang mengarang bahasa Jepang, salah satunya adalah *Nichijo Sakubun*. Perkuliahan *Nichijo Sakubun* mempelajari tentang teknik penulisan karangan berbahasa Jepang dengan topik sehari-hari. Teknik penulisannya meliputi penulisan karangan bahasa Jepang dalam *genkoyoshi yokogaki* dan *tategaki*. Sebelumnya peneliti telah melaksanakan pemeriksaan pada hasil karya tulis *sakubun* berupa tugas tengah semester pada mata kuliah *Nichijo Sakubun*. *Sakubun* tersebut ditulis tangan pada *genkoyoshi* versi *yokogaki*. Dalam satu kelas terkumpul 22 *sakubun* yang telah dibuat sebelumnya. Berdasarkan aturan penulisan *sakubun* pada NHK (2017), dari 22 *sakubun* yang terkumpul ditemukan 122 kesalahan. 21 mahasiswa melakukan kesalahan pada pengumpulan tersebut.

Bagan 1.1
Kesalahan dalam penulisan aturan *sakubun* pada *genkoyoshi*



Sesuai dengan diagram di atas, kesalahan penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi* meliputi penempatan tanda baca sebanyak 55 kesalahan (45%), penggunaan huruf *romaji* sebanyak 43 kesalahan (35%), penempatan nama sebanyak 9 kesalahan (7,5%), penempatan *yoon* sebanyak 9 kesalahan (7,5%), penempatan paragraf sebanyak 4 (3%), dan penempatan judul sebanyak 2 kesalahan (2%).

Kesalahan tersebut dapat dimungkinkan terjadi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah media. Dalam Arsyad (2011) Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis secara positif terhadap siswa. Dengan begitu, penggunaan media pembelajaran

menjadi salah satu hal yang penting dalam memahami informasi yang disampaikan di dalam pembelajaran.

Setelah dilakukan wawancara nonformal dengan beberapa mahasiswa terkait, media yang digunakan pada perkuliahan *Nichijo Sakubun* adalah berupa *slide powerpoint*. Dari umpan balik mahasiswa, mengenai *slide powerpoint*, Para mahasiswa merasa kurang mampu menyerap informasi yang disampaikan karena kurangnya informasi yang terdapat pada *slide powerpoint*. Hal ini terjadi karena mempelajari aturan penulisan *sakubun* dituliskan pada kertas *genkoyoshi*. Saniky (2009) juga menyatakan penggunaan media *powerpoint* memiliki kelemahan salah satunya adalah tidak semua materi dapat disajikan dengan menggunakan media *powerpoint*.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mencoba memberikan alternatif media pembelajaran inovatif. Media tersebut termasuk ke dalam media visual diam berupa *flashcard* yaitu media *Kiseki Setto* (Kisetto). Dalam penelitian ini, selanjutnya media *Kiseki Setto* (Kisetto) akan hanya disebut sebagai media Kisetto Media. Kisetto adalah media kartu yang memuat materi tentang tata cara penulisan *sakubun* baik *tategaki* ataupun *yokogaki*.

Alasan peneliti merekomendasikan media Kisetto adalah karena memiliki kelaikan media Menurut Suryanto (2014) :

a. Kelaikan Praktis

Kepraktisan media didasarkan pada kemudahan dalam mengajarkan bahan ajar dengan menggunakan media, seperti:

- 1) Mudah digunakan tanpa memerlukan alat tertentu.

2) Mudah dibawa atau dipindahkan (mobilitas tinggi)

3) Mudah pengelolaannya.

b. Kelaikan Teknis

Hal yang menentukan kualitas media adalah relevansi media dengan tujuan belajar, potensinya dalam memberi kejelasan informasi, kemudahan untuk dicerna.

Media Kisetto menyediakan informasi tentang cara penulisan sakubun pada *genkoyoshi* baik *yokogaki* atau *tategaki*. Secara teknis, kualitas media pembelajaran dapat dilihat dari relevansi media pembelajar dengan tujuan belajar itu sendiri (Nuryanto, 2013). Selain materi, media Kisetto juga dilengkapi dengan ‘質問カード’, yaitu sebuah kartu berupa pertanyaan yang dapat mengasah daya nalar mahasiswa. Dengan demikian, peneliti memanfaatkan media Kisetto dalam pembelajaran *sakubun*. Diharapkan media ini memudahkan mahasiswa untuk memahami aturan menulis karangan Bahasa Jepang pada *genkoyoshi*. Penelitian menggunakan media kartu juga telah dilakukan oleh Dewi (2016) di mana hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media kartu memberi pengaruh dan membuat pembelajaran huruf *hiragana* menjadi lebih menarik.

Dikarenakan media Kisetto belum pernah diterapkan pada perkuliahan *sakubun*, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian bagaimana media Kisetto digunakan dalam pembelajaran *Essei Sakubun*. Penelitian ini berjudul “Penerapan Media Pembelajaran *Kiseki Setto* (Kisetto) Dalam Mata Kuliah *Essei Sakubun* (Penelitian Deskriptif Pada Mahasiswa Tingkat III Program Studi

Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019)”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan media Kisetto pada perkuliahan *Essei Sakubun* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta semester genap tahun ajaran 2018-2019?
2. Bagaimana respon mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tingkat tiga tahun ajaran 2018-2019 terhadap media Kisetto dalam mata kuliah *Essei Sakubun*?

C. Batasan Masalah

Agar tidak meluasnya permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini, maka diperlukan batasan masalah yang akan menjadi fokus peneliti, yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya difokuskan terhadap bagaimana media Kisetto diterapkan dalam perkuliahan *Essei Sakubun* di dalam kelas. Bentuk pengamatan tersebut adalah melalui observasi.
2. Penelitian ini hanya difokuskan terhadap media Kisetto, yaitu media yang memuat materi tentang aturan penulisan pada *genkoyoshi* baik *yokogaki* maupun *tategaki*. Pada media ini terdapat aturan dasar menulis *sakubun*

pada *genkoyoshi*. Aturan-aturan tersebut memuat tentang bagaimana penempatan dan cara penulisan judul, nama, paragraf, huruf, dan tanda baca.

3. Penelitian ini hanya memfokuskan penelitian terhadap mata kuliah *Essei Sakubun*. Perkuliahan ini menyediakan pembelajaran keterampilan menulis. *Essei Sakubun* diselenggarakan pada semester genap (enam) pada tahun ajaran 2018-2019.
4. Penelitian ini hanya difokuskan terhadap mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *Essei Sakubun* tahun ajaran 2018-2019.
5. Penelitian ini hanya difokuskan terhadap respon mahasiswa terhadap media Kisetto yang dilihat dari tampilan berupa bahan (material), manfaat, dan teknis penggunaan.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan media Kisetto pada perkuliahan *Essei Sakubun* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta semester genap tahun ajaran 2018-2019.
2. Untuk mengetahui respon atau tanggapan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tingkat tiga tahun ajaran 2018-2019 terhadap media Kisetto dalam mata kuliah *Essei Sakubun*.

E Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Di masa depan, diharapkan penelitian ini dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dalam praktik belajar mengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta atau institut pendidikan lainnya yang menawarkan perkuliahan *sakubun*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pembelajar, penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana untuk memahami tata cara menulis *sakubun* pada *genkoyoshi*.
- b. Bagi Pengajar mata kuliah *sakubun*, penelitian ini dapat digunakan sebagai inovasi dalam pemilihan media pembelajaran *sakubun*.
- c. Bagi Peneliti, mengkaji lebih lanjut dengan pendekatan yang berbeda, seperti penelitian eksperimen. Selain itu, peneliti dapat mengembangkan media kartu untuk pembelajaran di mata kuliah lainnya.

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Briggs dalam (Nuryanto, 2013) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Sedangkan menurut KBBI (2018), media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran.

2. Media Kiseki Setto

Kata *Kiseki Setto* diambil dari bahasa Jepang (奇跡セット) yang berarti satu Set *Kiseki*. Pemakaian nama *Kiseki* diambil dari nama angkatan 2015 Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Media tersebut memuat tentang aturan penulisan *sakubun* berupa penempatan dan cara penulisan judul, nama, paragraf, huruf, dan tanda baca pada *genkoyoshi*.

3. *Sakubun*

Dalam pembelajaran bahasa Jepang terdapat *sakubun*. *Sakubun* sendiri terdiri dari dua huruf kanji, yaitu kanji *tsukuru* (作) dan *fumi* (文). Jika diartikan kata perkata artinya “membuat” dan “kalimat”.

Menurut (Weblio, 2018) 作文とは文書を作ること。また、その文書。 “*Sakubun to ha bunsho wo tsukuru koto. Mata, sono bunsho.*” *Sakubun* adalah membuat tulisan atau tulisan itu sendiri.

G. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penelitian pada skripsi ini dibagi menjadi lima bagian, meliputi bagian-bagian berikut ini.

Bab I pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah yang mendasari penelitian. Selain itu juga terdapat pemaparan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.

Bab II kajian pustaka berisikan landasan teori yang menjadi referensi penelitian. Landasan teori ini diuraikan sesuai dengan judul penelitian. Teori yang dibahas pada penelitian ini yaitu perihal media

pembelajaran, media *flashcard*, media Kisetto, pembelajaran *sakubun*, Media Pembelajaran menggunakan Media *flashcard* dalam pembelajaran *Essei Sakubun* dan penelitian terdahulu.

Bab III metode penelitian berisikan tentang metode penelitian yang digunakan serta pengolahan data. Selain itu, secara detail akan dibahas tentang metode penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV analisis data berisi sajian hasil pengolahan data serta deskripsi dari temuan penelitian yang diperoleh dari hasil olah data.

Bab V penutup berisikan pernyataan akhir dari hasil penelitian dan berisi saran atau rekomendasi yang ditujukan untuk perbaikan dan pengembangan penelitian selanjutnya.