

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam mempelajari bahasa asing terdapat aspek keterampilan bahasa yang harus dikuasai. Hal tersebut dipertegas oleh Mulyati (2014: 4) Aspek keterampilan tersebut dibagi menjadi dua kategori, yaitu aspek reseptif dan aspek produktif. Aspek reseptif bersifat penerimaan atau penerapan, seperti yang terlihat pada kegiatan menyimak dan membaca. Sementara aspek produktif bersifat pengeluaran atau pemroduksian bahasa, baik lisan maupun tertulis sebagaimana yang tampak dalam kegiatan berbicara dan menulis. Untuk mendapatkan suatu informasi, keterampilan menyimak dan membaca menjadi aspek utama yang digunakan. Selain mendapatkan informasi, melalui keterampilan mendengar pembelajar bahasa dapat pengucapan yang baik dan benar. Sedangkan melalui keterampilan membaca, pembelajar dapat mempelajari gramatikal suatu bahasa.

Membaca merupakan keterampilan yang pokok dalam belajar bahasa. Abidin (2010; 8) mengungkapkan bahwa pembelajaran membaca adalah proses yang melibatkan seluruh aktivitas mental dan kemampuan berpikir siswa dalam memahami, mengkritisi dan memproduksi sebuah wacana tertulis. Untuk mendapatkan pemahaman dalam sebuah bacaan berbahasa Jepang, pembelajar juga membutuhkan pemahaman huruf-huruf Jepang (*hiragana, katakana, kanji*), gramatikal dan juga kosakata. Apabila pembelajar kurang menguasai pemahaman tersebut, maka informasi dari bacaan yang dapat terserap tidaklah optimal. Selain

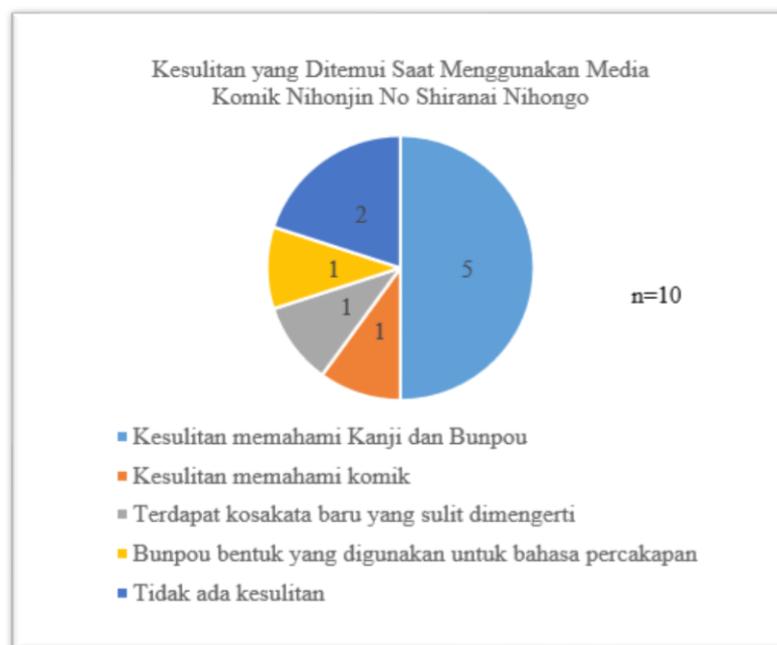
itu, Salam (2008) dalam penelitiannya yang berjudul *Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Bahasa Jepang (Dokkai) Mahasiswa Tingkat III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2007/2008* mengungkapkan bahwa media pengajaran yang kurang menarik dapat menyebabkan kesulitan pada mahasiswa dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat membantu pemahaman materi yang disampaikan.

Pembelajaran akan tercapai bila didukung oleh media pembelajaran yang tepat. Menurut Criticos (dalam Daryanto, 2010:4) bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan sumber sebelumnya dapat dikatakan media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Hamalik (dalam Arsyad, 2007:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Salah satu media gambar yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran *dokkai* saat ini adalah komik. Komik dipilih sebagai salah satu media alternatif pembelajaran karena dapat memberikan gambaran maupun ilustrasi dalam penyampaian informasi, sehingga informasi yang diharapkan dapat tersampaikan dengan baik.

Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana peserta didik diharap mau membaca tanpa perasaan terpaksa atau harus dibujuk (Sudjana dan Rivai, 2005:68). Sedangkan menurut Susilana (2007:186) komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa komik adalah cerita bergambar yang memperjelas gambar sebagai media pendeskripsian suatu cerita yang bertujuan menyampaikan informasi dengan harapan pembaca dapat terhibur dan nyaman dalam suatu pembelajaran.

Pembelajaran *dokkai* menggunakan komik telah terlaksanakan pada mata kuliah tingkat dua *Chuukyuu Dokkai* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Prayogi (2017) dalam penelitiannya yang berjudul *Penggunaan Media Komik Nihonjin No Shiranai Nihongo dalam Pembelajaran Chukyuu Dokkai (Penelitian pada Mahasiswa Tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2016-2017)*; mengungkapkan bahwa pembelajaran *dokkai* dengan menggunakan komik *Nihonjin no Shiranai Nihongo* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah sulit. Kesulitan tersebut bisa terjadi karena penguasaan *bunpou*, kosakata dan *kanji* yang dimiliki pembelajar masih kurang. Data ini dapat dilihat pada grafik sebagai berikut.



Grafik 1.1

Kesulitan yang ditemui saat menggunakan media

komik *nihonjin no shiranai nihongo*

Berdasarkan grafik di atas kesulitan yang paling banyak dirasakan yaitu mengenai *kanji* dan *bunpou*. Kesulitan tersebut muncul karena adanya *kanji* dan *bunpou* kuno yang muncul pada salah satu tema cerita. Hal tersebut juga berkaitan dengan alasan mengenai kesulitan pada kosakata. Selain itu, kosakata yang tidak dipahami kebanyakan merupakan ragam bahasa komik seperti *onomatope* (kata tiruan bunyi), atau tulisan penekanan pada komik bahasa Jepang yang biasanya dituliskan dalam bentuk *katakana*. Sehingga akan sulit diterjemahkan apabila dicari menggunakan kamus tanpa mengetahui maknanya.

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan mendasar dan drastis dalam dunia pendidikan. Perkembangan pesat di dunia teknologi informasi khususnya internet yang akhirnya mempercepat aliran ilmu pengetahuan sehingga dapat diakses dengan mudah. Sumber ilmu pengetahuan akan tersebar dimana-mana dan setiap orang akan mudah memperoleh pengetahuan tanpa kesulitan karena adanya sarana internet dan media informasi lainnya. Sanaky (2013:215) Internet juga memiliki kemampuan untuk memfasilitasi kegiatan diskusi dan kolaborasi oleh sekelompok orang bahkan kemampuan untuk menyelenggarakan komunikasi tatap muka (*teleconference*).

Berdasarkan pembahasan di atas, peneliti mengambil salah satu media *website* pembelajaran bahasa Jepang dari institut bahasa *The Japan Foundation* yaitu "*Anime-Manga.jp*". Media yang ditawarkan dalam *website* ini adalah komik yang mengambil cerita tentang sekolah sampai mengambil cerita ninja dan samurai. Fitur dalam *website* ini tidak hanya *visual* namun dilengkapi juga dengan *audio lingual* yang berarti tidak hanya membaca dan menulis tetapi sekaligus belajar *chokai*. *Website* ini juga dilengkapi berbagai kuis untuk menguji kemampuan seperti kemampuan *kotoba* dan *kanji* beserta artinya. Tingkatan yang digunakan dalam cerita dan kuis ini terdapat bintang satu, bintang dua dan bintang tiga yang berarti masih setara dengan N5 sampai N3 awal. Berbeda dengan media komik "*Nihonjin no Shiranai Nihongo*" bahasa yang digunakan komik tersebut sangat tinggi serta *furigana* yang ada hanya sedikit sehingga membuat pembelajar menjadi susah sehingga membuat pembelajaran menjadi tidak sesuai untuk tingkat dua. Kemudian ketika membaca komik, seringkali mengabaikan *onomatope* karena

tidak menemukan artinya atau tidak mengerti kegunaan dan maksud dari *onomatope*. Jadi media ini bisa membantu dan menambah wawasan mengenai *onomatope*. Jika dibandingkan dari kedua media tersebut pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan, tergantung dari apa yang menjadi masalah dari setiap pembelajar.

Dari pembahasan tersebut peneliti ingin mencari tahu bagaimana penggunaan media *website Anime-Manga.jp* dalam pembelajaran, apakah membantu atau bahkan bisa menjadi solusi dari kesulitan yang dialami pembelajar bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul *Penerapan Media Website Anime-Manga.jp Dalam Pembelajaran Chuukyuu Dokkai (Penelitian pada Mahasiswa Tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta 2018/2019)*.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana penerapan *website anime-manga.jp* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta semester genap tahun ajaran 2018-2019 ?
2. Bagaimana tanggapan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tingkat II tahun ajaran 2018-2019

mengenai pembelajaran *dokkai* menggunakan media *website anime-manga.jp*?

C. Batasan Masalah

Agar fokus penelitian tidak melebar maka dibatasilah masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Mahasiswa

Penelitian ini akan dilakukan terhadap mahasiswa tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019 yang mengambil mata kuliah *Chuukyuu Dokkai*.

2. Penerapan

Mengamati bagaimana media *Website Anime-Manga.jp* dalam perkuliahan *Chuukyuu Dokkai* di dalam kelas. Bentuk pengamatan tersebut adalah melalui observasi.

3. *Chuukyuu Dokkai*

Mata kuliah yang menjadi fokus penelitian ini adalah mata kuliah *Chuukyuu Dokkai*. *Chuukyuu Dokkai* diselenggarakan pada semester genap (empat) pada tahun ajaran 2018-2019.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Mengetahui bagaimana penerapan *Website Anime-Manga.jp* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran *Chuukyuu Dokkai*.
2. Mengetahui tanggapan mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2018/2019 mengenai pembelajaran *Dokkai* menggunakan media *Website Anime-Manga.jp*.

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 *Chuukyuu Dokkai*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pembelajar, dapat dijadikan sebagai sarana belajar yang baru untuk memahami wacana berbahasa Jepang.
- b. Bagi Pengajar mata kuliah *Chuukyuu Dokkai*, penelitian ini memberi referensi / masukan tentang pemilihan media pembelajaran *Dokkai*.

c. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dikaji lebih lanjut dengan pendekatan dan variabel berbeda atau dengan pendekatan yang sama namun dalam mata kuliah yang berbeda.

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 bahasa Indonesia, media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran.

2. *Chuukyuu Dokkai*

Chuukyuu Dokkai adalah istilah tingkatan pembelajaran membaca yang ada di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. *Dokkai* (読解). Juangsih (dalam Prayogi, 2017) Kata *dokkai* terdiri dari dua huruf kanji, yaitu *yomu* (読む) yang berarti 'membaca' dan *toku* (解く) yang berarti 'membuka'; 'membongkar'; 'menguraikan'; 'memecahkan'; 'membatalkan' 'menjelaskan'. *Dokkai* tidak hanya memiliki arti 'membaca', tetapi juga dapat memahami apa yang dibacanya. *Chuukyuu* (中級) adalah keterampilan membaca pemahaman tingkat menengah.

3. *Manga*

Komik buatan Jepang atau dikenal dengan sebutan *manga*. *Manga* (漫画) terdiri dari dua kanji yaitu, 漫 (*man*) dan 画 (*ga*). Dilihat dari *Kamus Kanji Modern* (Nelson: 2002), 漫 (*man*) diartikan sebagai ‘suatu hal yang lucu’, dan 画 (*ga*) artinya ‘gambar’. Ketika digabung, *manga* diartikan sebagai suatu gambar yang lucu.

4. *Website*

Imanuel (dalam Simarmata, 2017) mengatakan *website* adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah server Web Internet yang disajikan dalam bentuk hiperteks.

G. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan. Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah yang mendasari dilakukannya penelitian ini lalu rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka. Bab ini menguraikan landasan teori yang menjadi acuan penelitian. Teori yang dijabarkan sesuai dengan tema penelitian. Landasan teori yang dibahas antara lain mengenai Media Pembelajaran, Media *Website*, Pembelajaran *Dokkai* di Program Studi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Media Pembelajaran Menggunakan Media Website *Manga anime-manga.jp* dalam Pembelajaran *Chukyu Dokkai* dan Penelitian Terdahulu.

Bab III Metode Penelitian. Pada bagian ini 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 Analisa Data. Bab ini berisi sajian hasil pengolahan data serta deskripsi dari temuan penelitian yang diperoleh dari hasil olah data.

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