

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia karena dengan bahasa manusia dapat berkomunikasi, terutama berkomunikasi dalam bahasa asing. Dalam mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Jepang, ada empat kompetensi yang perlu dikuasai diantaranya menulis (*sakubun*), mendengarkan (*choukai*), membaca (*dokkai*), dan berbicara (*kaiwa*).

Untuk mencapai keempat kompetensi tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang dipakai adalah media yang dapat menumbuhkan motivasi mahasiswa dalam belajar. Sadiman, dkk (2014:7), berpendapat bahwa media yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan Arsyad (2007:3), mengatakan bahwa media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran terdapat beberapa jenis, salah satunya adalah media audio. Media audio adalah media yang berhubungan langsung dengan indra pendengaran. Riyana (2012:39), mengatakan bahwa media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan *sound effect*. Lagu merupakan salah satu media audio.

Selain itu, Arsyad (2005), berpendapat bahwa terdapat lima jenis media pembelajaran, yaitu:

1. media berbasis manusia, merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Contohnya gaya tutorial Socrates.
2. media berbasis cetakan, media pembelajaran yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas.
3. media berbasis visual, media visual memegang peran yang sangat penting di dalam proses belajar karena siswa dapat memahami minat siswa.
4. media berbasis audio visual, kombinasi antara media audio dan media visual.
5. media berbasis komputer, komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction (CMI)*.

Kelima jenis media pembelajaran tersebut biasanya digunakan dalam mata kuliah/mata pelajaran yang berbeda. Misalnya media komputer biasanya digunakan pada mata pelajaran yang berkaitan dengan ilmu komputer misalnya pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Namun, pada penelitian ini media yang digunakan adalah media audio.

Di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, media audio digunakan dalam mata kuliah mendengarkan (*Choukai*). Media audio yang digunakan dalam mata kuliah *Choukai* beraneka ragam, misalnya lagu, siaran berita, dan audio dari buku *Minna No Nihongo*. Namun, sesuai dengan Kurikulum Pendidikan Tinggi yang diterapkan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2016-2017 pada mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai*, lagu merupakan media ajar dan bahan ajar utama pada mata kuliah tersebut dalam setengah semester.

Kumalasari (2011), dalam penelitiannya dengan tema keefektifan media lagu dalam penguasaan hiragana, mengatakan bahwa eksperimen yang dilakukan efektif, hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes siswa kelas X SMA Negeri 1 Temanggung.

Yuliyanti (2015), dalam penelitiannya dengan tema penerapan media audio lagu untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa, mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan menunjukkan kearah yang lebih baik, karena siswa menjadi lebih tertarik dalam menerima pelajaran.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana media lagu diterapkan dalam pembelajaran *Chuujoykyuu Choukai* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Tingkat II Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2016-2017?
2. Bagaimana respons mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Tingkat II Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2016-2017 terhadap penerapan lagu sebagai materi ajar dan media ajar dalam perkuliahan *Chuujoykyuu Choukai*?

C. Batasan Masalah

1. Penerapan media lagu pada pembelajaran bahasa Jepang mata kuliah *Chuujoykyuu Choukai* mahasiswa tingkat II tahun ajaran 2016-2017.
2. Respons mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tingkat II tahun ajaran 2016-2017 berkaitan dengan materi ajar yang digunakan saat proses pembelajaran dan kegiatan kelas pada perkuliahan *Chuujoykyuu Choukai*.

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui penggunaan media lagu yang diterapkan dalam pembelajaran *Chuujoukyuu Choukai* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Tingkat II Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2016-2017.
2. Mengetahui respons mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Tingkat II Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2016-2017 terhadap penerapan lagu sebagai materi ajar dan media ajar dalam perkuliahan *Chuujoukyuu Choukai*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah keilmuan khususnya penggunaan lagu sebagai media ajar. Selain itu, diharapkan dapat menjadikan lagu sebagai materi/bahan kajian dalam pembelajaran, khususnya pada mata kuliah mendengarkan (*Choukai*).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Prodi Pendidikan Bahasa Jepang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran dan pertimbangan dalam menyusun kebijakan program studi terkait sistem pembelajaran dan rancangan pembelajaran khususnya pada mata kuliah *Choukai*.

b. Bagi Dosen

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dosen yang akan menerapkan media lagu sebagai materi ajar pada pembelajaran *Choukai*.

c. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan mahasiswa lebih termotivasi dalam pembelajaran *Choukai*. Selain itu, mahasiswa juga dapat meningkatkan kemampuan mendengarkan (*Choukai*) bahasa Jepang melalui media lagu.

F. Sistematika Penulisan

Bab I pada skripsi ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II pada skripsi ini berisi penelitian terdahulu, teori mengenai menyimak diantaranya definisi menyimak, ragam menyimak, tahap pembelajaran menyimak, kurikulum di Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2016-2017 terkait mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai* ; dan media audio untuk pembelajaran diantaranya jenis-jenis media audio, rambu-rambu pemilihan audio, serta media lagu untuk pembelajaran.

Bab III pada skripsi ini berisi metode penelitian; subjek penelitian; teknik pengumpulan data; instrumen penelitian; teknik analisis data; analisis data berupa observasi, dokumentasi, angket, dan wawancara; hasil penelitian berupa penerapan media lagu pada mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai* mulai dari tahap perencanaan pembelajaran, tahap pelaksanaan pembelajaran selama enam kali pertemuan; dan tahap evaluasi pembelajaran berupa *worksheet* dan konser presentasi; serta hasil penelitian berupa respon mahasiswa terhadap media lagu sebagai media ajar dan materi ajar pada perkuliahan *Chuujoukyuu Choukai* berupa pembahasan lagu, kesan terhadap materi lagu, kesan terhadap kegiatan kelas, dan manfaat media lagu pada pembelajaran *Chuujoukyuu Choukai*.

Bab IV adalah penutup, berisi tentang simpulan terkait penerapan media lagu pada mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai* dan respon mahasiswa terhadap penerapan media lagu pada mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai* dari segi kesan terhadap pembahasan lagu, kesan terhadap materi lagu, kesan terhadap kegiatan kelas, dan manfaat media lagu pada pembelajaran *Choukai*. Selain itu, saran dari peneliti terkait prosedur penelitian dan teknis penelitian, saran untuk penelitian selanjutnya terkait media lagu, dan saran dari peneliti untuk para pengajar terkait pemilihan media yang tepat dalam mata kuliah *Chuujoukyuu Choukai*.