

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi membawa dampak positif dan negatif. Dampak positif salah satunya adalah mempermudah untuk mencari informasi melalui gadget dan televisi, sedangkan dampak negatif dari teknologi sedikit banyak mempengaruhi masyarakat, contohnya kurangnya kreativitas. Dengan mudahnya mencari informasi melalui gadget sehingga kita dapat mempelajari budaya negara lain, seperti halnya budaya Jepang. Fenomena budaya Jepang merupakan salah satu budaya yang banyak digemari, mulai dari *dorama*, lagu, *manga*, *anime*, dan lainnya. *Dorama* merupakan salah satu budaya Jepang yang banyak digemari karena sering ditayangkan di televisi nasional dan dapat juga diakses melalui internet. (Wahidati, 2018:2) Fenomena budaya Jepang pertama kali dikenal oleh masyarakat Indonesia yakni pada akhir tahun 1980-an, dan hanya bisa dinikmati dalam bahasa Indonesia karena dialihbahasakan. Akan tetapi, saat ini fenomena budaya Jepang menjadi lebih mudah untuk diakses dalam versi asli bahasa Jepang, setelah teknologi informasi berkembang dengan pesat dan adanya internet. Karena adanya fenomena budaya Jepang kosakata Bahasa Jepang menjadi mudah untuk dipelajari. Hal tersebut bisa menjadi sarana untuk belajar dengan cara audio visual.

Toyoshima (2013 dalam Wahidati 2018) menjelaskan adanya “*virtuous cycle*” dalam menggambarkan keterkaitan antara pembelajaran bahasa Jepang dengan konsumsi budaya populer Jepang di Thailand. Toyoshima mengatakan bahwa: “*...when a student becomes interested in manga, the interest will be a motivation to learn the Japanese language. After the student starts to learn Japanese, he or she may become interested in J-pop, which may motivate the student to learn the language with even greater enthusiasm. Later, as the student’s language ability improves, the student may in turn become interested in Japanese Doramas and movies. The encounters with new Japanese cultural products become motivators for the student to continue learning the language, and they also enhance the student’s interest in Japan and its culture*”. Dari kutipan tersebut mempunyai makna ketika menjadi tertarik dengan dan mempunyai minat itu akan menjadi motivasi dalam mempelajari bahasa Jepang. Setelah memulai mempelajari bahasa Jepang memungkinkan tertarik dengan J-Pop yang dapat memotivasi untuk mempelajari bahasa dengan antusias yang lebih besar. Kemudian, ketika bahasa yang dipelajari mulai meningkat pada gilirannya mungkin tertarik pada *dorama* dan film Jepang. Pertemuan dengan produk budaya Jepang baru menjadi motivator untuk terus belajar bahasa, dan mereka juga meningkatkan minat akan Jepang dan budayanya. ketertarikan terhadap budaya Jepang memberikan dampak bagi pelajar yaitu dengan meningkatkan motivasi belajar. *Dorama* salah satu budaya Jepang yang memiliki peminat tinggi dan dijadikan sebagai

salah satu media yang digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan berbahasa Jepang.

Dalam mempelajari bahasa terdapat empat keterampilan yaitu membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara, begitu juga bahasa Jepang kita harus memiliki empat keterampilan tersebut. Kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang baik dalam lisan maupun tulisan (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 97). Dalam berbicara kita terlebih dahulu harus mengetahui kosakata yang digunakan. Biasanya kosakata akan didapat saat kita mempelajari bahasa tersebut, seperti saat sedang mengikuti kelas bahasa, menonton *anime* dan *dorama*, atau mendengarkan musik yang disukai.

Djafri (2016) dengan penelitiannya mengenai perubahan motivasi pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia, dari 5 mahasiswa yang diwawancarai ada 1 orang yang tidak tertarik pada budaya Jepang. Mahasiswa tersebut mengalami kemunduran atau penurunan perubahan pembelajaran, teman-temannya memberikan saran untuk mempelajari Bahasa Jepang tidak harus melalui buku, tapi juga bisa melalui musik, *anime*, atau *dorama*. Dan dengan cara yang diberikan teman-temannya mahasiswa tersebut menemukan cara belajar yang menyenangkan sehingga ia bisa lolos tes JLPT N3.

Humairah (2018) menyatakan hasil penelitiannya dengan judul korelasi kebiasaan menonton *dorama* dengan kemampuan *goi* mahasiswa tahun 2018

prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNP, berdasarkan data yang telah dikumpulkan, maka didapatkan data skor skala kebiasaan menonton *dorama* dan skor tes kemampuan *goi* mahasiswa tahun masuk 2018 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang yang berjumlah 32 orang sebagai berikut:

1. Jumlah skor kebiasaan menonton *dorama* yang diperoleh adalah 1501
2. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 46,91
3. Skor tertinggi yang diperoleh adalah 63
4. Nilai terendah yang diperoleh adalah 22
5. Standar deviasi skor kebiasaan menonton *dorama* adalah 14,38
6. Skor yang sering muncul adalah 61
7. Skor tengah yang diperoleh adalah 40,5.

Data kemampuan *goi* mahasiswa, diperoleh melalui tes objektif pilihan ganda dengan empat alternatif pilihan jawaban A, B, C, dan D yang berjumlah 30 butir soal yang secara keseluruhan nilai tertinggi adalah 100 dan terendah adalah 30. Nilai maksimal yang harus diperoleh mahasiswa adalah 100. Nilai tertinggi yang diperoleh mahasiswa sebanyak 1 orang dengan besar persentase 3,13%. Nilai terendah sebanyak 1 orang dengan persentase 3,13%. Nilai rata-rata 73,44.

Berdasarkan pada dua penelitian tersebut dan berawal dari kurangnya kemampuan mahasiswa terhadap penguasaan kosakata, peneliti ingin

mengetahui apakah kurangnya kemampuan mahasiswa terhadap penguasaan kosakata tersebut berhubungan dengan frekuensi menonton *dorama* atau tidak. Hal ini menjadikan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bahwa mahasiswa/i Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta juga mempunyai masalah yang sama dengan peneliti maka dilatar belakangi hal di atas, peneliti tertarik untuk menguji apakah terdapat korelasi antara kebiasaan menonton *dorama* dengan kemampuan kosakata bahasa Jepang, dengan judul penelitian Hubungan Antara Kebiasaan Menonton Dorama dengan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana Kebiasaan Menonton *Dorama* mahasiswa aktif tingkat III Prodi Pendidikan bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2020-2021?
2. Bagaimana kemampuan kosakata bahasa Jepang mahasiswa aktif tingkat III Prodi Pendidikan bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2020-2021?
3. Bagaimana korelasi antara kebiasaan menonton *dorama* dengan kemampuan kosakata bahasa Jepang mahasiswa aktif tingkat III Prodi Pendidikan bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2020-2021?

B. Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Penguasaan kosakata yang dimaksud adalah hasil tes N4 dan N3 mahasiswa yang diadakan oleh peneliti untuk mahasiswa aktif tingkat III Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2020-2021.
2. Korelasi yang akan diteliti adalah hasil nilai dari tes N4 dan N3 yang diadakan oleh peneliti dengan hasil skala kebiasaan menonton *dorama* mahasiswa aktif

tingkat III Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2020-2021.

3. Mahasiswa yang akan menjadi sampel penelitian adalah mahasiswa tingkat III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2020-2021.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Peneliti ingin mengetahui kebiasaan menonton *dorama* mahasiswa aktif tingkat III Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2020-2021.
2. Peneliti ingin mengetahui kemampuan kosakata bahasa Jepang mahasiswa aktif tingkat III Prodi Pendidikan bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2020-2021.
3. Peneliti ingin mengetahui hubungan antara menonton *dorama* dengan kemampuan kosakata bahasa Jepang mahasiswa aktif tingkat III Prodi Pendidikan bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2020-2021.

D. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis dan praktis.

Berikut merupakan manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah ilmu pengetahuan tentang pola belajar di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta atau untuk Pendidikan di luar sana.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pengajar

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu cara dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

b. Bagi Pembelajar

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran mandiri oleh mahasiswa.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang.

E. Definisi Operasional

1. Kebiasaan Menonton Dorama

Dorama merupakan sebuah karya seni yang disiarkan dalam aliran program televisi Jepang. Mempunyai beraneka ragam *genre* seperti *romance*, komedi, *horror*, dan *action*. Kebiasaan adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang, dalam hal ini kegiatan menonton *dorama* yang dilakukan berulang-ulang oleh pembelajar bahasa Jepang Tingkat III.

2. Kemampuan

Kemampuan yaitu kebiasaan seseorang untuk melakukan bermacam-macam tugas, kemampuan yang dimaksud dalam hal ini adalah kemampuan mahasiswa terhadap pemahaman kosakata bahasa Jepang.

3. Kosakata

Kosakata adalah kumpulan kata yang berhubungan dengan bahasa, kosakata yang dimaksud dalam hal ini adalah kosakata dalam bahasa Jepang.

F. Sistematis Penulisan

Sistematis penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, sebagai berikut :

BAB I pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, serta memaparkan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, dan manfaat penelitian.

BAB II kajian Pustaka yang berisi tentang landasan-landasan teori yang menjadi referensi penelitian.

BAB III metode penelitian yang berisi tentang metode penelitian, pembahasan mengenai metode penelitian, subjek penelitian, Teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknis analisis data.

BAB IV analisis data yang berisi tentang hasil pengolahan data, serta proses pengolahan data.

BAB V penutup yang berisi tentang hasil akhir dari penelitian disertai dengan saran atau rekomendasi yang ditunjukkan untuk perbaikan dan pengembangan mengenai penelitian selanjutnya yang akan dilakukan oleh orang lain.