

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan berbahasa mencakup empat kegiatan yang meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis dan keterampilan membaca. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh (Sutedi, 2009), yaitu pembelajar bahasa Jepang dituntut untuk dapat menguasai empat keterampilan berbahasa mulai dari berbicara (*hanasu ginou*), membaca (*yomu ginou*), mendengar (*kiku ginou*) dan menulis (*kaku ginou*). Sementara itu, menyimak termasuk ke dalam kemampuan reseptif, yaitu kemampuan menerima, menangkap dan memahami ujaran yang diterima. Kemampuan ini terdiri dari kemampuan menyimak dan membaca, di mana seseorang menggunakan telinga sebagai pendengaran dan mata sebagai penglihatan dan bisa juga disebut dengan menonton. Menyimak juga dapat dijelaskan sebagai kegiatan mendengarkan (memperhatikan) baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang (KBBI, 2016). Maka dari itu, Menyimak juga sama perlunya dengan keterampilan berbahasa yang lainnya.

Kebiasaan menonton masyarakat dunia masih sangat tinggi. Hal ini terlihat dari Studi *Nielsen* pada tahun 2018 yang menunjukkan bahwa durasi menonton TV masih tertinggi, yaitu rata-rata 4 jam 53 menit setiap harinya, durasi mengakses Internet menjadi tertinggi kedua yaitu rata-rata 3 jam 14 menit per harinya; disusul oleh mendengarkan Radio 2 jam 11 menit, membaca Koran 31 menit dan membaca Majalah 24 menit (Fajar, 2019). Selain bahasa Inggris, bahasa Jepang menjadi

bahasa asing yang sangat diminati oleh masyarakat Indonesia. Berdasarkan data dari *Survey on Japanese-Language Education Abroad 2015* (Japan Foundation, 2015), Indonesia menempati peringkat kedua jumlah pembelajar bahasa Jepang terbesar di dunia dengan total pembelajar sebanyak 745.125 orang. Dan, didukung juga dengan adanya *Survey Nasional Centre for Strategic and Studies International Studies* (Alaydrus, 2017), sebanyak 79,3% kaum millennial menonton siaran televisi setiap hari. Hanya 3,3% millennial yang mengaku tidak pernah menonton televisi. Sisanya memilih mengikuti siaran televisi 1-2 hari, 3-4 hari, atau 5-6 hari seminggu. Kemudian, sebanyak 54,3% millennial memilih media *online* sebagai sumber informasi. Dan sebanyak 27% mengaku tidak pernah mengandalkan media sosial.

Penelitian pendahuluan yang telah dilakukan peneliti dengan 21 mahasiswa angkatan 2017 PBJ UMY, didapatkan hasil 75% mahasiswa lebih menyukai menonton daripada membaca, tetapi pada saat kuliah *Junchukyuu Choukai* mereka masih kesulitan dalam mendengarkan. Pada masanya mereka sudah terbiasa menonton *Bangumi*, tetapi ketika menghadapi tes *Junchukyuu Choukai* terkadang mereka masih kesulitan mendengarkan dengan baik apa yang dibicarakan oleh penutur Bahasa Jepang didalam media audio maupun audio visual.

Dalam pembelajaran mata kuliah *Junchukyuu Choukai* terdapat kegiatan menyimak, seperti menyimak *Bangumi*. *Bangumi* jika diartikan dalam Bahasa Indonesia adalah acara ragam televisi (Matsuura, 2005). Sehubungan dengan pembelajaran Bahasa Jepang, ada banyak acara atau tayangan televisi berbahasa Jepang yang bisa ditonton dengan tujuan untuk dapat membantu meningkatkan

kemampuan belajar *Junchukyuu Choukai*, sebagai contoh *News, Variety Show, Dorama, Anime*, dan lain sebagainya. Keuntungan yang didapatkan dari menonton acara tersebut bahwa mahasiswa tidak hanya mendapatkan hiburan, informasi, tetapi juga pembelajaran yaitu dengan belajar atau berlatih Bahasa Jepang. Dalam pembelajaran Bahasa Jepang, hasil belajar mahasiswa tidak hanya dipengaruhi oleh guru, tetapi juga pemanfaatan sumber belajar yang terdapat di sekitar mahasiswa secara mandiri. Salah satunya dengan pemanfaatan televisi sebagai media pembelajaran Bahasa Jepang mandiri. Dengan memanfaatkan tayangan televisi berbahasa Jepang sebagai media belajar *Junchukyuu Choukai*, mahasiswa dapat berlatih *vocabulary, listening, speaking, dan pronunciation* secara langsung dari acara televisi yang mereka tonton.

Bangumi adalah salah satu metode pengajaran dosen di kelas tingkat III *Junchukyuu Choukai*. Cara kerjanya yang mudah yakni memadukan antara gambar dan suara membuat penyampaian info lebih mudah difahami dan menyenangkan, seharusnya banyak waktu yang dihabiskan oleh pembelajar untuk mereka belajar Bahasa Jepang dengan sering nya mereka menonton acara televisi berbahasa jepang. Tetapi, mahasiswa terkadang menjadikan acara berbahasa jepang hanya sebagai hiburan dan bukan untuk pengajaran.

Bangumi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Variety Game Show*. Dengan berbagai macam game dapat membuat mahasiswa yang menonton merasa senang dan seru menontonnya. Kemudian alasan jika dipilih *Dorama, Anime*, atau *News*, Karena takut adanya berbagai adegan yang tidak diinginkan seperti

sadis/sensual/erotik dan juga tidak adanya tema yang menentu setiap seri/episodenya.

Karena, faktor-faktor tersebut dapat dipertimbangkan dalam upaya peningkatan kemampuan mahasiswa, mengingat hasil belajar merupakan hasil akhir dari suatu proses belajar, biasanya di akhir kegiatan belajar mengajar terdapat ujian dimana mahasiswa diberikan tes untuk menguji kemampuan atau mengevaluasi pembelajaran yang sudah mereka dapat didalam kelas.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh (Aziz, 2014) mengenai Hubungan Menonton Televisi Terhadap Hasil Belajar IPS menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang cukup signifikan antara menonton televisi dengan hasil belajar IPS. Kemudian, Penelitian terdahulu (Nugraha, 2016) mengenai Pengaruh Kemampuan *Choukai Shochukyuu* Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Terhadap Nilai *Choukai Shochukyuu* Pada Tes *Nouryokushiken* N4 menunjukkan bahwa ada hubungan kemampuan *choukai shochukyuu* mahasiswa dengan nilai *Choukai Nouryokushiken* N4. Terakhir, Penelitian terdahulu dilakukan oleh (Sa'adah, 2018) tentang minat mendengarkan lagu jepang dengan hasil belajar *Chuujoukyuu Choukai*, Hasil yang didapatkan jika dihubungkan dengan minat mendengarkan lagu jepang, pengaruh yang diberikan hanya sedikit dalam penguasaan kemampuan mendengarkan mahasiswa PBJ UMY.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang membahas media pembelajaran menggunakan lagu jepang pada aspek mendengarkan saja (Sa'adah, 2018), penelitian ini ingin membahas dengan metode pembelajaran yang lainnya pada

kelas *Junchukyuu Choukai*, dengan judul “Pengaruh kebiasaan menonton *Bangumi* dengan hasil belajar *Junchukyuu Choukai*” pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang tingkat III tahun ajaran 2021/2022”.

B. Rumusan Masalah

Setiap penelitian yang akan dilakukan harus selalu berangkat dari suatu masalah. Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kebiasaan menonton *Bangumi* mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang pada mata kuliah *Junchukyuu Choukai* semester gasal tingkat III tahun ajaran 2021/2022?
2. Bagaimana Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang pada mata kuliah *Junchukyuu Choukai* semester gasal tingkat III tahun ajaran 2021/2022?
3. Bagaimana Korelasi Pengaruh kebiasaan menonton *Bangumi* dengan hasil belajar *Junchukyuu Choukai* semester gasal tingkat III tahun ajaran 2021/2022?

C. Batasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada permasalahan sesuai dengan apa yang ada pada rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, adapun fokus masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta semester gasal tingkat III tahun ajaran 2021/2022.

2. Aspek kebiasaan menonton *Bangumi* dibatasi pada aspek frekuensi menonton, kebiasaan menonton, berhubungan aktif dengan kegiatan menonton, serta fokus pada kegiatan menonton.
3. Hasil belajar diambil dari hasil quiz pada pertemuan 13, 14, dan 15 dalam mata kuliah *Junchukyuu Choukai* dengan *Bangumi Variety Show* sebagai media pembelajaran.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kebiasaan menonton *Bangumi* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang pada mata kuliah *Junchukyuu Choukai* tingkat III tahun ajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui Bagaimana Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang pada mata kuliah *Junchukyuu Choukai* semester gasal tingkat III tahun ajaran 2021/2022
3. Untuk mengetahui Bagaimana Korelasi Pengaruh kebiasaan menonton *Bangumi* dengan hasil belajar *Junchukyuu Choukai* semester gasal tingkat III tahun ajaran 2021/2022.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan Pendidikan Bahasa Jepang di Prodi PBJ UMY, khususnya dalam hal pengembangan Media Pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pengajar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menggunakan *Bangumi* sebagai alternatif media pembelajaran di dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi Pembelajar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menerapkan kebiasaan menonton *Bangumi* agar memperoleh hasil belajar *Junchukyuu Choukai* yang maksimal.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi untuk peneliti selanjutnya, contohnya dengan membedakan variabelnya, jenis media pembelajarannya, metode penelitiannya, dan lain-lain.

F. Definisi Operasional

1. Penelitian Kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/*statistic*, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2018).
2. Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang (Poerwadarminta, 2017).

3. Menurut (KBBI, 2016) Kebiasaan adalah pola untuk melakukan tanggapan terhadap situasi tertentu yang dipelajari oleh seorang individu dan yang dilakukannya secara berulang untuk hal yang sama.
4. Menonton merupakan salah satu kegiatan dengan menggunakan mata untuk memandang (memperhatikan) sesuatu. Sebagai salah satu aspek perhatian, menonton berusaha menggali informasi baik dari televisi maupun yang lainnya (Isdianto, 2018).
5. Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan siswa setelah menempuh proses belajar (Berutu dan Tambunan, 2018).
6. *Bangumi* adalah acara program televisi (Matsuura, 2005).

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini akan dibagi menjadi 5 Bab, yaitu sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka, berisi teori-teori tentang penelitian yang dilakukan. Mengambil kutipan dari para ahli tentang kebiasaan belajar, menyimak, *Bangumi*, nilai tugas, *Junchukyuu Choukai*, dan penelitian terdahulu.

Bab III Metode Penelitian, berisi tentang metode penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, hipotesis penelitian, teknik analisis data

Bab IV Analisis Data, berisi tentang pemaparan pengolahan data sampai dengan penjabaran hasil penelitian.

Bab V Penutup, berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan masukkan untuk peneliti selanjutnya agar meneliti dari faktor yang lain.