

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran bahasa asing yang populer di Indonesia, bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang memiliki peminat pembelajarnya banyak di Indonesia. Bahasa Jepang merupakan bahasa yang terdapat empat jenis huruf yang digunakan dalam penggunaannya di kehidupan sehari-hari. Adapun empat jenis huruf tersebut seperti *hiragana*, *katakana*, *kanji* dan *romaji*. Dalam menguasai bahasa Jepang juga diperlukan empat keterampilan meliputi: kemampuan membaca, kemampuan menulis, kemampuan mendengar atau menyimak dan juga kemampuan berbicara. Dari ke empat kemampuan tersebut, kemampuan berbicara dan menyimak merupakan faktor pendukung yang utama dalam berkomunikasi salah satunya yakni percakapan dalam menggunakan bahasa Jepang. Menurut Hornby (Lustigová, 2011) menyatakan, “*Speaking is making use of words in an ordinary voice, uttering words, knowing and being able to use a language, expressing oneself word, as well as making a speech*”. Artinya, berbicara adalah aktivitas yang menghasilkan kata-kata dengan suara dan melafalkannya, mengetahui dan menggunakan media bahasa untuk mengekspresikan diri, sehingga bisa menjadi sebuah percakapan. Singkatnya, berbicara merupakan kemampuan untuk melakukan pengetahuan *linguistik* dalam komunikasi yang sebenarnya.

Percakapan menggunakan bahasa Jepang dapat disebut sebagai *Kaiwa*. Percakapan adalah pembicaraan dominan yang lazim di mana semua partisipan bebas bergantian dalam berbicara (Levinson, 1938:284). Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta terdapat mata kuliah yang mempelajari mengenai percakapan menggunakan bahasa Jepang yaitu *Shochukyu Kaiwa*. Percakapan sendiri menjadi aspek penting dalam pembelajaran bahasa Jepang, karena pada pembelajaran percakapan para pembelajar mampu melatih secara langsung bahasa Jepang yang mereka pelajari dengan berbicara antara satu sama lain. Perlu disadari bahwa pembelajaran itu merupakan suatu sistem yang didalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan, komponen yang dimaksud meliputi : (1) tujuan, (2) bahan atau materi ajar, (3) metode, (4) alat atau media, (5) evaluasi (Ali, 1992:30).

Shocukyu Kaiwa merupakan mata kuliah yang bertujuan untuk mengasah kemampuan mengemukakan berbagai pendapat melalui diskusi dengan menggunakan pola-pola kalimat yang disesuaikan dengan mata kuliah bahasa Jepang pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Pada penerapannya mahasiswa mempelajari melalui mendengar serta mengulangi dialog dari rekaman audio, video ataupun media lainnya yang berirama cepat dan mampu menangkap pembicaraan ilmiah dalam bahasa Jepang. Mahasiswa juga mampu mengungkapkan pendapat mengenai suatu masalah dalam bahasa Jepang. Mata kuliah *Shochukyu Kaiwa* ini biasanya dipelajari

oleh para pembelajar tingkat dasar menengah. Dalam Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang sendiri mata kuliah ini terdapat pada semester genap di tingkat dasar, tepatnya menjadi mata kuliah yang dipelajari oleh para mahasiswa tingkat I tahun ajaran 2022/2023.

Daripada hal itu peneliti melakukan penelitian pendahuluan berupa angket sederhana, mengenai seberapa sulit mereka dalam mempelajari pembelajaran percakapan menggunakan bahasa Jepang. Angket ini ditujukan kepada 21 orang mahasiswa tingkat I tahun ajaran 2022/2023. Adapun bentuk angket tersebut menggunakan diagram sebagai berikut.

Gambar 1.1 Hasil Penelitian Pendahuluan



Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan kepada mahasiswa tingkat satu Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta mengenai pendapat penggunaan media ajar untuk pembelajaran percakapan bahasa Jepang. Dari hasil yang didapatkan

melalui angket atau kuisisioner sederhana tersebut yang diisi oleh mahasiswa tingkat I tahun ajaran 2022/2023 pada kelas A. Banyak dari mereka yang menyetujui dalam menggunakan media ajar sebagai penunjang pembelajaran percakapan menggunakan bahasa Jepang terhadap mata kuliah *Shochukyu Kaiwa*.

Media ajar adalah sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan segala informasi atau pesan dalam sebuah proses belajar mengajar sehingga dapat menarik perhatian, fokus dan minat siswa untuk belajar. Menurut (Azhar Arsyad 2011:4) media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara dan penerima. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga mampu meningkatkan proses pembelajaran. Pada hal ini peneliti merekomendasikan media ajar situs *Shokyu Nihongo Jplang* sebagai penunjang pembelajaran percakapan pada mata kuliah *Shochukyu Kaiwa*.

Shokyu Nihongo Jplang merupakan situs *website* dari Jepang yang berisikan mengenai konten edukasi dan pembelajaran bahasa Jepang. Di situs *Shokyu Nihongo Jplang* sendiri *bunpo*, *moji*, *goi*, *chokkai*, dan *dokkai*. Peneliti berfokus kepada penggunaan materi *chokkai* nya saja, karena berdasarkan hasil angket sederhana yang telah disebarkan kepada mahasiswa tingkat satu, mereka merasa kesulitan dalam memahami materi serta pembelajaran percakapan bahasa Jepang dalam mata kuliah *Shochukyu*

Kaiwa. Situs media ajar *Shokyu Nihongo Jplang* sendiri memiliki kesamaan materi dengan buku ajar *Shokyu Nihongo* karena mengadaptasi materi dari isi konten di buku tersebut. Sehingga materi-materi atau bahan ajar pada keduanya sama persis sehingga dapat dikatakan *website Jplang* merupakan buku *Shokyu Nihongo* bentuk digital. Situs media *Shokyu Nihongo Jplang* sendiri adalah media ajar yang berbasis *online* untuk memudahkan para penggunanya dalam mengakses dimanapun kapanpun.

Untuk mengetahui serta membandingkan pembelajaran yang menggunakan media ajar *Shokyu Nihongo Jplang*, maka dari itu terdapat penulisan terdahulu yang membahas mengenai penerapan media ajar *Shokyu Nihongo Jplang* dalam pembelajaran pada bahasa Jepang. Adapun penelitian terdahulu yakni skripsi Muhammad Reza Faizin tahun 2022 yang berjudul “Implementasi Media Ajar *Shokyu Nihongo Jplang* dalam Pembelajaran Kosakata pada Mata Kuliah *Shochukyu Mojigoi*” untuk mengetahui penerapan media ajar pada mahasiswa tingkat I pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang tahun ajaran 2021/2022. Pada hasil penelitian tersebut menghasilkan tanggapan yang positif dari pembelajar dalam perkuliahan *Shochukyu Mojigoi*. Penelitian yang diterapkan pada mahasiswa tingkat satu yang mempelajari kosakata bahasa Jepang ini menggunakan dua teknik yaitu yang teknik observasi dan teknik angket. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media ajar *Shokyu Nihongo Jplang* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada mata kuliah *Shochukyu Mojigoi*.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti terinspirasi untuk mengembangkan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan dengan pembelajaran serta mata kuliah yang berbeda. Adapun penelitian ini perlu dilakukan untuk mengetahui penerapan media ajar *Shokyu Nihongo Jplang* kepada mahasiswa tingkat I pada mata kuliah *Shochukyu Kaiwa*. Peneliti memilih media *Shokyu Nihongo Jplang* di penelitian ini dikarenakan media ini menjadi alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh pengajar saat ini dalam mata kuliah *Shochukyu Kaiwa* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Peneliti juga memilih media *Shokyu Nihongo Jplang* karena media tersebut memiliki konten-konten yang tidak membosankan serta isi materi yang. Media ajar ini juga memiliki fitur lengkap berupa gambar, video dan juga audio. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan juga untuk mengetahui penerapan media ajar situs *Shokyu Nihongo Jplang* dalam mata kuliah *Shochukyu Kaiwa*, yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan penguasaan pembelajaran percakapan menggunakan bahasa Jepang. Penelitian ini diperkuat dengan tanggapan mahasiswa yang merasa kesulitan dalam mempelajari dan melakukan percakapan menggunakan bahasa Jepang. Berdasarkan pada uraian latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul

“PENERAPAN MEDIA *SHOKYU NIHONGO JPLANG* DALAM PEMBELAJARAN PERCAKAPAN PADA MATA KULIAH *SHOCHUKYU KAIWA*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan media ajar situs *Shokyu Nihongo Jplang* dalam pembelajaran percakapan pada mata kuliah *Shochukyu Kaiwa* terhadap mahasiswa tingkat I ?
2. Bagaimana pendapat mahasiswa mengenai penggunaan media *Jplang* dalam mata kuliah *Shochukyu Kaiwa* pada mahasiswa tingkat I ?

C. Batasan Masalah

Penelitian ini menjadikan mahasiswa tingkat I semester genap Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2022/2023 sebagai subjek penelitiannya. Pada mata kuliah *Shochukyu Kaiwa* yang mempelajari percakapan, peneliti ingin mengetahui pembelajaran dengan penerapan media ajar *Shokyu Nihongo Jplang* terhadap mahasiswa tingkat I tahun ajaran 2022/2023. Pada batasan masalah ini digunakan untuk mencegah melebarnya permasalahan yang akan diteliti, sehingga penelitian ini tidak melebar dan lebih spesifik.

Adapun faktor-faktor yang akan diamati merupakan aktivitas yang dilakukan di dalam perkuliahan *Shochukyu Kaiwa* seperti pembukaan perkuliahan hingga penutupan perkuliahan. Pada pembelajaran percakapan pada mata kuliah *Shochukyu Kaiwa* ini menggunakan media ajar situs *Shokyu Nihongo Jplang* sebagai sumber materi yang digunakan. Dalam penelitian di

mata kuliah ini ditujukan kepada para mahasiswa tingkat I yang berjumlah 21 orang di kelas A tahun ajaran 2022/2023. Dalam penelitian yang akan dilakukan dengan melihat penggunaan media ajar *Shokyu Nihongo Jplang* pada mata kuliah *Shochukyu Kaiwa* ini akan dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan tiga bahasan materi yaitu pada Bab 16 mengenai 民宿 (penginapan), Bab 17 キャンプ (kamping/kemah), dan Bab 18 mengenai 病気 (penyakit) yang terdapat pada *Shokyu Nihongo Jplang*.

Kemudian peneliti akan meminta tanggapan serta persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media ajar serta pembelajaran yang mereka lakukan dalam mata kuliah *Shochukyu Kaiwa*. Hasil argumen atau pendapat mahasiswa terhadap aktivitas pembelajaran tersebut akan digunakan sebagai data penelitian serta menyimpulkan kendala saat menggunakan media ajar *Shokyu Nihongo Jplang* pada mata kuliah *Shochukyu Kaiwa*.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui penerapan media pembelajaran dalam kemampuan percakapan dengan media ajar *Shokyu Nihongo Jplang* dalam pembelajaran *Shochukyu Kaiwa* yang dipelajari oleh mahasiswa tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Mengetahui tanggapan mahasiswa mengenai penggunaan media ajar *Shokyu Nihongo Jplang* dalam pembelajaran percakapan pada

mata kuliah *Shochukyu Kaiwa* terhadap mahasiswa tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan referensi mengenai peningkatan pengetahuan, referensi media ajar dan juga peningkatan kemampuan percakapan dalam bahasa Jepang. Penelitian ini juga mampu menjadi referensi untuk peneliti lain yang akan melakukan penelitian dalam bidang bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi mahasiswa

Manfaat penelitian ini untuk mahasiswa yakni dapat meningkatkan dan memaksimalkan pembelajaran dengan menggunakan situs *website* berbasis *online* sebagai media untuk mempelajari percakapan bahasa Jepang dengan mudah dalam mengaksesnya dan praktis.

b. Manfaat bagi pengajar

Manfaat bagi pengajar yang mengampu mata kuliah *Shochukyu Kaiwa* dalam penelitian ini dapat menggunakan media *Shokyu Nihongo Jplang* sebagai metode ataupun media ajar dalam menerapkan materi pembelajaran di dalam kelas maupun secara tatap maya. Pengajar juga dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran percakapan.

c. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Manfaat bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan sebagai pengembangan maupun referensi dalam melakukan penelitian berikutnya dalam media ajar bahasa Jepang dengan metode maupun variabel yang berbeda.

F. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini digunakan untuk mempermudah pemahaman serta penelaahan penelitian yang berisi kerangka susunan penelitian dari bab awal hingga terakhir. Dalam penelitian ini, kerangka susunan terdiri dari lima bab, adapun uraian sistematika penulisan akan dijelaskan sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan, pada bab ini berisikan mengenai pendahuluan yang materinya mengenai tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab 2 Kajian Pustaka, kajian pustaka merupakan bagian penulisan yang berisikan teori-teori yang menjadi dasar pembahasan penelitian yang dimuat secara terperinci mengenai pengertian penerapan, media ajar, macam-macam media ajar, pengertian *Shokyu Nihongo Jplang*, penggunaan *Shokyu Nihongo Jplang*, manfaat *Shokyu Nihongo Jplang*, pengertian *Shochukyu Kaiwa*, ruang lingkup *Shochukyu Kaiwa*, penjelasan materi *Shochukyu Kaiwa* yang digunakan sebagai dasar materi pembelajaran mahasiswa tingkat I untuk menganalisis data-data yang didapatkan dari penelitian lapangan atau

observasi, dan deskripsi mengenai penggunaan penelitian sebelumnya mengenai penelitian yang sedang digunakan.

Bab 3 Metodologi Penelitian, pada bab ini membahas mengenai pengembangan metodologi yang berisikan mengenai metode penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian serta teknik analisis data hasil dari penelitian lapangan.

Bab 4 Analisis Data dan Pembahasan, dalam bab ini menjelaskan tentang hasil sajian dari pengolahan data serta mendeskripsikan hasil dari temuan penelitian yang diperoleh dari hasil olah data yang telah dilakukan.

Bab 5 Penutup, pada bab terakhir ini digunakan untuk menjelaskan kesimpulan dari serangkaian pembahasan skripsi berdasarkan analisis yang telah dilakukan serta mendeskripsikan saran-saran dari peneliti yang disampaikan mengenai untuk objek peneliti serta untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan bahasa Jepang.