

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jepang adalah salah satu negara kepulauan yang terkenal dengan berbagai hal dalam bidang seperti ; teknologi, kebudayaan, serta hiburan. Di era modern ini, semakin banyak orang yang tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang. Salah satu alasannya adalah karena faktor pekerjaan yang mendorong untuk mempelajarinya. Melalui berbagai media dan platform yang tersedia bebas, menjadi faktor pendukung dalam membantu mempelajari Bahasa Jepang.

Bahasa sendiri merupakan alat komunikasi dan interaksi di mana pikiran dan perasaan seseorang dapat tersampaikan satu dengan yang lainnya. Kridalaksana (sebagaimana dikutip dalam Yuwono, 2005, h. 4) Menjelaskan bahwa bahasa adalah Sistem tanda bunyi yang disepakati untuk dipergunakan oleh anggota masyarakat kelompok tertentu dalam bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Bahasa juga merupakan kumpulan kata, di mana masing-masing kata memiliki makna dimana makna tersebut akan dipahami oleh sesama anggota kelompok.

Keberagaman bahasa yang ada kerap kali memantik rasa penasaran untuk dipelajari agar dapat memahami dan menggunakan bahasa asing lain selain bahasa ibu. Keberagaman bahasa memancing diri untuk dapat menguasai lebih dari satu bahasa selain untuk menambah pengetahuan, keterampilan, dan menunjang dalam kehidupan global yang menuntut untuk terus mengikuti perkembangan zaman di mana tidak ada lagi sekat perbedaan bahasa untuk bisa saling berinteraksi dan berkomunikasi. Salah satunya adalah bahasa Jepang yang memiliki peminat yang

cukup banyak di Kawasan Asia Tenggara. Berdasarkan survey pembelajar bahasa Jepang di dunia yang dilakukan oleh Japan Foundation, pada tahun 2018 dan hasil resmi keluar pada tanggal 8 Oktober 2019, menyatakan adanya kenaikan sebesar 15% dari tahun 2015. Salah satunya, negara Indonesia yang menyumbang cukup besar angka pembelajar bahasa Jepang. Karena itu, keterampilan dalam berbahasa sangatlah diperlukan untuk menunjang keterampilan diri saat melakukan interaksi komunikasi dalam masyarakat, dan berperan penting m

Tangerang, 13
September 2021

enunjang karir, serta salah satu bahasa asing yang memiliki banyak peminat di Indonesia adalah bahasa Jepang.

Bahasa Jepang memiliki keunikan tersendiri karena kosakatanya menggunakan jenis yang beragam, seperti kanji, kana, dan romaji. Selain karena keunikan dalam kosakata, bahasa Jepang memiliki keunikan dalam aspek bunyi, intonasi, dan pola kalimat. Walaupun tingkat heterogenitas bangsa Jepang tidak seperti bangsa Indonesia, namun apabila dilihat dari keragaman bahasanya, bahasa Jepang sangat beragam berdasarkan faktor-faktor sosial dan budaya yang melatar belaknginya, seperti ; ragam standar (*Hyoojungo*) dan dialek (*hoogen*) Sudjianto, Dahidi (2004, 17). Budaya Jepang yang unik dan memiliki ciri khas tertentu menjadi daya tarik tersendiri. Pada era saat ini, bentuk budaya yang lebih digemari oleh anak muda adalah jenis-jenis *budaya pop*. Budaya pop terjadi karena adanya fenomena globalisasi. Salah satunya adalah budaya pop dari Jepang yang menjadi budaya yang paling populer di dunia dalam beberapa waktu terakhir.

Bagi pelajar bahasa Jepang sudah tidak asing lagi dengan peajaran mendengar atau menyimak atau *choukai* (聴解). Dimana pelajar dituntut untuk dapat

memahami audio yang diputar selama pembelajaran menyimak (聴解). Karena inti dari pelajaran menyimak (聴解) adalah memahami pesan atau maksud yang disampaikan dalam bentuk percakapan dalam media audio tersebut. Saat proses itu terjadi, pelajar membutuhkan konsentrasi dan pengalaman mendengar yang baik agar percakapan dapat tertangkap maksudnya dengan jelas. Pengalaman mendengar itulah yang salah satunya bisa didapatkan dengan menonton *Japanese Movie*, atau lebih dikenal dengan *J-Movie*.

Movie atau Film sebagai salah satu media komunikasi massa yang memiliki kapasitas untuk memuat pesan yang sama secara serempak dan mempunyai sasaran yang beragam dari agama, etnis status, umur, dan tempat tinggal yang dapat memainkan peranan sebagai saluran penarik untuk pesan-pesan tertentu dari dan untuk manusia. Dengan melihat film, kita dapat memperoleh informasi dan gambar tentang realitas tertentu yang sudah diseleksi. Muhtadi dan Handayani (sebagaimana dikutip dalam Aidil dan Hamdani, 2019, h. 7)

J-Movie atau Film Jepang pertama kali diputar di Kobe pada bulan November 1896 dengan memakai *Kinetoscope*. Sang pemutar adalah seorang pedagang senjata bernama Takahashi Nobuhara. Diikuti dengan pemutaran film selanjutnya di Osaka Pada Februari 1897 oleh Inahata Katsutarou menggunakan *cinematographe*. Lalu di Tokyo pada Maret 1897, dan ternyata sangat populer karena berhasil membuat banyak orang datang. Dalam bahasa Jepang, istilah *J-*

Movie memakai istilah *houga* (邦画) untuk film Jepang, dan istilah *youga* (洋画) untuk film Barat.

Masa keemasan bagi *J-Movie* dimulai pada awal tahun 1950 dengan film *Rashomon*, *Seven Samurai*, dan *Tokyo Story* yang menerima penghargaan di luar negeri yang menarik minat dunia internasional. Lalu film *Godzilla* yang menjadi *franchise* global yang sangat populer. Walaupun sempat mengalami keterpurukan dan krisis pada tahun 1970, namun perfilman Jepang dapat meningkat kembali pada tahun 1980 dengan didominasi film animasi atau *Anime*. Pada tahun 1980 didirikannya bioskop di Jepang memberikan perkembangan baru. Salah satunya adalah teater Multiplex yang sudah sangat populer hingga sekarang. Kesuksesan perfilman Jepang pun menarik perhatian internasional, salah satunya di Indonesia.

Ketika seorang menonton *J-Movie* akan ada hal yang akan didapatkannya, karena saat melihat atau menonton tersebut akan terjadi penyerapan informasi dan juga pemahaman terhadap apa yang ditayangkan tersebut. Setelah itu, dengan adanya penyerapan serta pemahaman tersebut akan menambah pengalaman dalam menyimak, terutama untuk pelajar bahasa Jepang yang menggunakan media *J-Movie* untuk menambah pengetahuan tentang kosakata dan budaya setempat. Hal inilah yang akan membantu reseptivitas pelajar terhadap bahasa Jepang.

Bagi pelajar bahasa Jepang, saat menonton inilah akan terjadi aspek reseptif dan aspek produktif. Serta membantu mempertajam kemampuan pendengaran terhadap bahasa Jepang saat menonton *J-Movie*. Karena pada dasarnya dalam *J-Movie* diambil dari bagian kehidupan masyarakat Jepang yang dibungkus dalam

bentuk hiburan yang dapat disaksikan secara bebas. Dengan menjadikan *J-movie* sebagai media pembelajaran, dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang, terutama dalam menyimak (聴解).

Dengan pemanfaatan media, salah satunya dengan media *J-Movie* diharapkan dapat menjadi media kreativitas penunjang keterampilan berbahasa. Seperti yang dikemukakan oleh Jurwono, dkk (sebagaimana dikutip dalam Tafonao, 2018, h. 105) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar karena membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satunya media yang berkembang saat ini adalah media audio-visual. Di mana pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan tabiat. Serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri pada peserta didik. Suardi (2018, 7)

Choukai (聴解) atau Kemampuan menyimak adalah untuk membandingkan kalimat secara instan, dan dalam arti yang luas, dapat dikatakan sebagai kemampuan untuk memahami arti dari suara individu seperti kata-kata dan kalimat. Kazuo Otsuou dalam jurnal Umemura Osamu mengatakan bahwa, tujuan utama dari menyimak adalah peserta didik dapat mengembangkan kemampuan menyimak kata-kata yang diucapkan dan dapat memahami artinya. Kemampuan mendengar berkaitan pula dengan kemampuan menyimak siswa,

karena menyimak sebagai salah satu sarana penting penerimaan komunikasi yang dapat dilihat dengan nyata dari sejumlah literatur.

Setidaknya, itulah yang dirasakan oleh peneliti. Selama menyaksikan J-Movie peneliti merasa adanya kemajuan dalam menangkap maksud dalam percakapan (会話). Di *J-Movie* terdapat banyak hal yang dapat dipelajari, baik tentang bagaimana keseharian masyarakatnya, kebudayaannya, serta yang paling utama adalah dapat memahami bahasa percakapannya. Sehingga membantu peneliti dalam memahami pesan saat mata kuliah *choukai* berlangsung. Di mana isi dari percakapan *choukai* sendiri adalah keseharian masyarakat Jepang, dengan modal kosakata yang dimiliki inilah kunci dari memahami maksud pecakapan dalam *choukai* tersebut. Diharapkan dengan pengalaman menyaksikan *J-Movie* akan membantu konsentrasi serta menangkap maksud pesan dalam *choukai* secara maksimal.

Karena alasan itulah, berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian terhadap hubungan “*Efektivitas Media J-Movie Terhadap Kemampuan Choukai Bahasa Jepang Tingkat Dasar Siswa LPK Bhakti Asih Tangerang*” Dengan mengambil populasi serta sampel dari siswa LPK Bhakti Asih Tangerang yang sedang belajar bahasa Jepang hingga setara dengan level ujian kemampuan bahasa Jepang yang diselenggarakan oleh Japan Foundation selaku lembaga resmi pemerintah Jepang yang setara dengan level N4 atau penguasaan terhadap 100 kanji, 800 kosakata, dapat memahami percakapan umum dalam bahasa Jepang, serta telah mempelajari bahasa Jepang selama

kurang lebih 150 jam yang merupakan pembelajaran bahasa Jepang untuk tingkat dasar. Selain itu sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan *Tokutei Ginou* yang merupakan visa pekerja untuk bisa bekerja di Jepang. Agar dapat mengetahui efektivitas media *J-Movie* terhadap kemampuan pemahaman *choukai* (聴解) bagi siswa yang sedang belajar bahasa Jepang.

B. Rumusan dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana tingkat kemampuan *choukai* bahasa Jepang tingkat dasar siswa LPK Bhakti Asih Tangerang sebelum diberikan perlakuan?
- b. Bagaimana tingkat kemampuan *choukai* bahasa Jepang tingkat dasar siswa LPK Bhakti Asih Tangerang sesudah diberikan perlakuan?
- c. Apakah ada efektivitas media *J-Movie* terhadap kemampuan *choukai* bahasa Jepang tingkat dasar siswa LPK Bhakti Asih Tangerang?
- d. Bagaimana pendapat pembelajar terhadap penggunaan *J-Movie* sebagai media pembelajaran *choukai* bahasa Jepang tingkat dasar?

2. Fokus Masalah

Agar penelitian lebih fokus, terarah, dan supaya pembahasan pada penelitian ini tidak meluas maka peneliti membatasi fokus masalah dan hanya akan meneliti tentang efektivitas media *J-movie* terhadap *choukai* bahasa Jepang tingkat dasar siswa LPK Bhakti Asih Tangerang dengan cara melakukan eksperimen terhadap

responden, dalam hal ini adalah siswa LPK Bhakti Asih Tangerang dengan pengujian soal dengan prosedur penelitian eksperimen *One-Group Pretest–Posttest Design* berupa *pretest*, *treatment*, dan *posttest*.

C. Hipotesis Penelitian

Berikut hipotesis atau asumsi sementara yang dibuat berdasarkan latar belakang, perumusan masalah, serta tujuan dari penelitian yang telah diuraikan di atas, berikut hipotesis yang dibuat oleh peneliti pada penelitian ini.

Ho : Tidak ada efektivitas media *J-Movie* terhadap kemampuan *choukai* bahasa Jepang tingkat dasar siswa LPK Bhakti Asih Tangerang.

Ha : Ada efektivitas media *J-Movie* terhadap kemampuan *choukai* bahasa Jepang tingkat dasar siswa LPK Bhakti Asih Tangerang.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

- a. Untuk mengetahui tingkat kemampuan *choukai* bahasa Jepang tingkat dasar siswa LPK Bhakti asih Tangerang sebelum diberikan perlakuan.
- b. Untuk mengetahui tingkat kemampuan *choukai* bahasa Jepang tingkat dasar siswa LPK Bhakti asih Tangerang sebelum diberikan perlakuan.
- c. Untuk mengetahui efektivitas media *J-movie* terhadap kemampuan *choukai* bahasa Jepang tingkat dasar siswa LPK Bhakti asih Tangerang.

- d. Untuk mengetahui pendapat pembelajar terhadap penggunaan *J-Movie* sebagai media pembelajaran *choukai* bahasa Jepang tingkat dasar?

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan agar dapat mengetahui efektivitas media *J-movie* terhadap kemampuan *choukai* bahasa Jepang tingkat dasar siswa LPK Bhakti asih Tangerang.
- 2) Hasil penelitian ini dapat memberikan pengayaan terutama pada bidang media *J-Movie* sebagai media pembelajaran kreatif untuk meningkatkan kemampuan *choukai* bahasa Jepang tingkat dasar.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi :

1) Bagi pembelajar

Penelitian ini diharapkan menjadi pengetahuan, penambah wawasan, serta alternatif metode belajar di luar kelas bagi pembelajar bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan *choukai* bahasa Jepang miliknya.

2) Bagi Pengajar

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu pilihan metode pembelajaran baru agar terjadi pembaharuan media yang dipakai selama ini dalam pembelajaran *choukai* di kelas.

3) Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta pengetahuan terhadap mahasiswa STBA JIA jurusan sastra & bahasa Jepang yang mengambil penelitian kuantitatif serta medi J-Movie ini dapat menjadi alternative media pembelajaran *choukai* bagi pembelajar bahasa Jepang di STBA JIA maupun di LPK Bhakti Asih Tangerang.

E. Definisi Operasional

Untuk lebih membatasi definisi dalam penelitian ini, dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Efektivitas : berasal dari kata “efek” dan digunakan istilah ini sebagai hubungan sebab-akibat. Efektivitas dapat dipandang sebagai suatu sebab dari variabel lain. Efektivitas berarti bahwa tujuan yang telah direncanakan sebelumnya dapat tercapai atau dengan kata lain sasaran dapat tercapai karena adanya proses kegiatan. Pasolong (sebagaimana dikutip dalam Hartanti, 2013, h. 14)
2. Media : ialah bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima. Hamidjojo (sebagaimana dikutip dalam Miftah, 2013, h. 97), sedangkan Drama atau film merupakan kisah kehidupan manusia yang dikemukakan di

pentas berdasarkan naskah, menggunakan percakapan, gerak laku, unsur-unsur pembantu seperti tata panggung, serta disaksikan oleh penonton. Suyoto (sebagaimana dikutip dalam Marantika, 2014, h.95). Maka media *J-Movie* merupakan alat perantara untuk menyampaikan isi film yang berasal dari Jepang yang percakapannya menggunakan bahasa Jepang.

3. Kemampuan menyimak (*Choukai*) adalah kemampuan mendengar untuk membandingkan kalimat secara instan, dan dalam arti yang luas, dapat dikatakan sebagai kemampuan untuk memahami arti dari suara individu seperti kata-kata dan kalimat. Kazuo Otsubo (dalam Osamu Umemura, 2003, h. 118)
4. Bahasa Jepang tingkat dasar adalah bahasa yang diajarkan kepada pembelajar pemula bahasa Jepang yang mencakup 100 kanji, 800 kosakata, dan percakapan umum dalam bahasa Jepang.
5. LPK Bhakti Asih Tangerang adalah tempat pelatihan dan pembinaan bagi calon pekerja Indonesia yang akan bekerja di Jepang dan berlokasi di Ciledug, Tangerang. Calon pekerja menjalani pelatihan intensif pembelajaran Bahasa Jepang selama 6 bulan yang setara dengan level kemampuan bahasa Jepang N4, dan pelatihan dalam praktek kerja sesuai bidang yang diambil sebagai persyaratan untuk mendapatkan *Specified Skilled Workers (SSW)* atau *Tokutei Ginou*.

F. Sistematika Penelitian

Penulisan ini supaya lengkap dan sistematis, maka perlu adanya sistematika penelitian. Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I, menguraikan secara singkat tentang latar belakang masalah terkait dengan masalah pokok dalam perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian secara teoritis serta praktis, definisi operasional, dan sistematika penulisan. BAB II, memaparkan tentang media pembelajaran bahasa Jepang, pembelajaran choukai bahasa Jepang, pembelajaran bahasa Jepang di LPK Bhakti Asih Tangerang, dan penelitian relevan. BAB III, menjelaskan mengenai tempat penelitian, waktu penelitian, populasi, sampel, metode penelitian, instrument penelitian, variabel penelitian, dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. BAB IV, Pada bab ini, Pada bab ini, penulis akan memaparkan mengenai laporan kegiatan eksperimen, data deskriptif yang membahas mengenai karakteristik responden, data hasil deskriptif test, uji validitas data, uji persyaratan analisis, uji hipotesis dan Interpretasi data. BAB V, menjelaskan simpulan dan saran dari semua hasil dari analisis data penelitian.