

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Bagi para pemula yang ingin memulai mempelajari bahasa Jepang pastinya menemui beberapa kesulitan. Dalam bahasa Indonesia, huruf yang digunakan adalah huruf latin. Berbeda dengan huruf-huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang. Saat ingin mempelajari bahasa Jepang, sebaiknya dimulai dengan mengenal dan memahami semua jenis huruf agar dapat merangkai kata dan kalimat. Yang pertama adalah huruf *hiragana*. *Hiragana* merupakan huruf dasar bahasa Jepang. Daftar suku kata bahasa Jepang, sistem huruf yang digunakan untuk mewakili bunyi bahasa Jepang yang khas. Contohnya untuk penulisan a,i,u,e,o huruf *hiragananya* adalah あ、い、う、え、お. Untuk pemula, wajib mempelajari huruf *hiragana*. Lalu ada huruf *katakana*. *Katakana* merupakan huruf pendukung bahasa Jepang. *Katakana* umumnya digunakan untuk menulis istilah asing yang telah diserap kedalam bahasa Jepang. Contoh penulisan a,i,u,e,o dalam *katakana* adalah ア、イ、ウ、エ、オ. Dan yang terakhir ada huruf *kanji*. Huruf *kanji* merupakan huruf-huruf dasar dan pertama kali dibuat oleh bangsa Cina, yang saat ini disebut Tiongkok. Huruf *kanji* Cina dan Jepang sama persis tidak ada bedanya.

Namun, meskipun demikian, bahasa Jepang mempunyai cara baca yang berbeda dalam bahasa Jepang dari setiap huruf *kanji*. Cara membaca satu kata *kanji* bisa berbeda-beda tergantung kebutuhan penggunaan kalimatnya. Terdapat dua aturan membaca huruf *kanji*, yaitu *kunyomi* dan *onyomi*. Keduanya dibedakan berdasarkan cara baca asal negaranya. Huruf *kunyomi* adalah cara membaca yang digunakan oleh bangsa Jepang. Sedangkan huruf *onyomi* digunakan oleh bangsa Cina.

Setelah mengerti dan memahami jenis huruf-hurufnya, selanjutnya para pemula mulai dapat lanjut mempelajari ke tahap berikutnya, yaitu kosakata serta tata bahasa Jepang. Untuk menghafal kosakata, biasanya memasang target harus menghafal berapa kosakata dalam sehari. Sebagai pemula, disarankan mencari kosakata yang mudah yang sering ditemukan dan dipakai, seperti dalam kehidupan sehari-hari, misalnya kosakata nama hari, tanggal, angka, ataupun benda-benda yang sering dijumpai di sekitar.

Pembelajaran bahasa Jepang selanjutnya setelah menghafal dan memahami kosakata dan tata bahasa Jepang, yaitu mempelajari cara membuat kalimat bahasa Jepang. Setelah itu diperlukan juga penekanan pembelajaran pada kemampuan berbicara (*kaiwa*), membaca (*dokkai*), menulis (*sakubun*), dan mendengar (*choukai*).

Ada berbagai macam tempat dimana untuk mempelajari bahasa Jepang. Ada yang belajar di universitas, belajar di tempat kursus, ataupun belajar mandiri. Media pembelajarannya pun beragam, mulai dari buku, aplikasi, *flash card*, dan lain-lain.

Menurut Schramm (1977) dikutip dalam Rudi dan Cepi (2011) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Menurut Azhar (2011) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Syaful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2006) media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang mampu merubah lingkungan pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efisien.

Teknik pembelajaran yang aktif merupakan cara yang kreatif untuk membantu proses belajar khususnya untuk menunjang kemampuan menguasai suatu pelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar. Proses pembelajaran yang aktif tidak terlepas dari media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar.

Salah satu media pembelajaran yaitu buku. Namun biasanya buku kebanyakan berisi tulisan, tidak praktis untuk dibawa-bawa, dan cenderung membosankan. Manusia merupakan makhluk yang sangat

mengutamakan indera visual, maka dari itu manusia materi yang tidak lagi abstrak dan berubah menjadi contoh konkret secara visual.

Seiring perkembangan zaman yang ditunjang hadirnya teknologi yang bagus menyebabkan dunia pendidikan mengalami perubahan. Telah banya ditemukan media pembelajaran yang lebih praktis agar lebih menarik minat untuk belajar.

Salah satu contoh media pembelajarannya yaitu memory.com. Memory.com adalah salah satu media pembelajaran *online* yang merupakan sebuah situs belajar untuk membantu belajar bahasa Jepang menjadi lebih mudah dan praktis. Pembelajaran *online* atau daring adalah proses belajar mengajar yang memanfaatkan internet dan media digital dalam penyampaian materinya. Pembelajaran *online* disebut lebih mudah dan praktis karena bisa dipakai di mana saja dan kapan saja. Melalui media pembelajaran memory.com, kita bisa belajar menghafal *kanji*, cara membaca *kanji*, dan juga arti kosakata. Kita juga bisa melatih kemampuan berbicara, membaca, menulis, dan mendengar.

Memory.com biasanya digunakan oleh pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar. Bisa dipakai oleh mahasiswa, siswa sekolah, dan pembelajar bahasa Jepang lainnya. Salah satunya dipakai oleh pembelajar bahasa Jepang di LPK Minori. LPK Minori merupakan lembaga pelatihan kerja untuk orang yang ingin magang atau bekerja di Jepang.

Sebelum diberangkatkan ke Jepang, siswa Minori terlebih dahulu harus mempelajari dan memahami minimal bahasa Jepang tingkat dasar.

Memory.com merupakan salah satu media belajar yang digunakan sebagai media untuk pembelajaran di kelas dan mandiri. Memory.com digunakan sebagai pembelajaran di kelas dalam seminggu sekali karena biasanya siswa ada ujian *kanji* dalam waktu seminggu sekali. Memory.com selama ini juga digunakan oleh siswa LPK Minori sebagai media untuk latihan mandiri.

Namun pada setiap pencapaian dalam proses pembelajaran, masing-masing siswa pasti akan mengalami ketidakcocokan dalam belajar, merasakan kejenuhan dalam proses belajar, tertinggal materi dalam proses belajar, dan berkurang hingga hilang rasa ingin tahu untuk terus memahami materi dalam setiap pembelajaran tersebut.

Dengan begitu, penggunaan media belajar dalam pembelajaran sehari-hari merupakan salah satu cara meningkatkan kemampuan belajar siswa yang jauh lebih mudah dan praktis diberikan dan pesan yang disampaikan pun akan dapat tersampaikan dengan baik.

Dalam mempelajari dan memahami materi yang diberikan, metode yang diberikan ini akan sangat berpengaruh bagi perkembangan cara belajar untuk para siswa LPK Minori karena sudah dapat dipastikan bahwa apa yang diberikan pengajar akan jauh lebih menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang dan masalah di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “penggunaan media belajar memory.com dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar” dan diharapkan setelah selesai penelitian dapat

menemukan penguasaan bahasa Jepang. Salah satunya penguasaan terhadap kosakata *kanji*.

## **B. RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH**

Adapun rumusan masalah dari penulisan skripsi yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran dengan menggunakan media memory.com?
2. Apa kelebihan media memory.com dalam pembelajaran Bahasa Jepang?
3. Apa kekurangan media memory.com dalam pembelajaran Bahasa Jepang?

Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada penggunaan media belajar memory.com dalam kemampuan *kanji* dan kosakata bahasa Jepang tingkat dasar pada siswa LPK Minori.

## **C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui mengenai bagaimana pembelajaran dengan menggunakan media memory.com.
2. Untuk mengetahui kelebihan media memory.com dalam pembelajaran bahasa Jepang.
3. Untuk mengetahui kekurangan media memory.com dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Adapun manfaat penelitian dari penulisan skripsi yang dapat diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoretis

- a) Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan oleh pembelajar Bahasa Jepang khususnya tingkat dasar dalam penggunaan media belajar memory.com.
- b) Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan kajian bagi peneliti lainnya termasuk di STBA JIA, perguruan tinggi lainnya, dan lembaga pendidikan lainnya.

#### 2. Manfaat Praktis

- a) Manfaat praktis bagi peneliti, yaitu untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam penerapan media belajar memory.com sebagai media yang dipakai sehari-hari oleh pembelajar bahasa Jepang untuk belajar.
- b) Manfaat praktis bagi pengajar, yaitu hasil penelitian diharapkan bisa menjadi masukan yang berharga bagi pengajar dan upaya untuk lebih meningkatkan motivasi siswa dalam rangka meningkatkan hasil belajar.
- c) Manfaat praktis bagi siswa, yaitu diharapkan bisa menjadi pedoman untuk meningkatkan motivasi belajar dan bisa

memanfaatkan sumber belajar secara maksimal sehingga mampu mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

#### **D. DEFINISI OPERASIONAL**

1. Media. Menurut Briggs (Sadiman, 2002:6) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar.  
Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2021) media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.
2. Media Pembelajaran. Menurut Schramm (1977) dikutip dalam Rudi dan Cipi (2011) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.
3. Memory.com. Merupakan sebuah situs belajar bahasa Jepang untuk mempelajari *kanji* dan kosakata pada tingkat dasar.

#### **E. SISTEMATIKA PENULISAN**

Untuk memberikan gambaran pembahasan yang sistematis, serta mudah dipahami, maka diperlukan suatu susunan yang baik yang terbagi dalam beberapa bab dan sub bab, maka sistematika pembahasan dalam skripsi ini adalah pada bab I berisi pendahuluan yang mencakup tentang latar belakang masalah, rumusan dan fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penelitian. Pada bab II berisi landasan teoretis yang mencakup tentang definisi, jenis-jenis, fungsi,

dan strategi media pembelajaran, tentang situs [memory.com](http://memory.com), dan macam-macam pembelajaran bahasa Jepang. Pada bab III berisi metodologi penelitian yang mencakup tentang waktu dan tempat penelitian, jenis penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan sumber data. Pada Bab IV berisi tentang analisis data yang mencakup paparan data, analisis data, dan interpretasi hasil penelitian, Pada Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran yang mencakup tentang kesimpulan yang mengacu pada rumusan masalah, dan saran yang mengacu pada manfaat penelitian.

