

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia, yaitu sebagai alat komunikasi untuk mengemukakan gagasan pikiran secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, fungsi komunikatif tersebut akan tercapai jika penulis, penutur, pendengar atau pembaca mampu memahami satu sama lain.

Salah satu bahasa yang saat ini diminati orang-orang sebagai bahasa asing kedua adalah bahasa Jepang. Sekolah dan lembaga kursus yang menyelenggarakan pembelajaran bahasa tersebut hampir bisa ditemui di berbagai kota.

Jumlah pembelajar bahasa Jepang juga terus meningkat. Hal ini dikarenakan Jepang mempunyai daya tarik yang luar biasa bagi pembelajarnya. Berdasarkan data penelitian dari *The Japan Foundation* tahun 2006, jumlah pembelajar bahasa Jepang mendekati angka tiga juta orang yang tersebar di 133 negara di seluruh dunia. Angka ini meningkat hampir 26,4 % dari hasil penelitian yang sama ditahun 2003. Berikut ini adalah hasil lima besar negara-negara dengan pembelajar bahasa Jepang terbanyak.

1. Korea Selatan 910 957 pembelajar

2. China 684 366 pembelajar
3. Australia 366 165 pembelajar
4. Indonesia 272 719 pembelajar
5. Taiwan 191 367 pembelajar

(http://japan05.multiply.com/journal/item/63/Pembelajar_Bahasa_Jepang_3_juta_orang_di_luar_jepang)

Khusus untuk Indonesia, jumlah tersebut meningkat lebih dari tiga kali lipat dibanding tahun 2003 yang hanya berjumlah 75 604 pembelajar. Untuk jumlah pengajarpun mengalami peningkatan dari 1182 orang tahun 2003 , menjadi 2651 orang pada tahun 2006, begitu juga lembaga yang membuka jurusan bahasa Jepang meningkat dari 510 lembaga pada tahun 2003 menjadi 1084 pada tahun 2006 lalu. Karakteristik terbanyak dari pembelajar bahasa Jepang di Indonesia adalah hampir setengahnya dari Sekolah Menengah Umum. Pada tahun tahun yang akan datang mungkin jumlah pembelajar bahasa Jepang akan terus meningkat dan tantangan buat para pengajar bahasa Jepang juga semakin bertambah.

Makin meningkatnya jumlah pembelajar bahasa Jepang tidak lepas dari keunikan Negara Jepang itu sendiri. Keunikan tersebut bisa menjadi tujuan dari pembelajar bahasa asing (bahasa Jepang). Menurut beberapa sumber website (<http://bahasainggris.net/mengapa-bahasa-inggris.html>), (<http://suaramerdeka.com/v1/index.php/read/news/2009/07/16/32718/Min>

at.WNI.Pelajari.Budaya.Jepang.Makin.Besar),

(<http://www.suaramerdeka.com/harian/0703/09/opi06.html>) dan mengutip

Saepul Bachri dari buku yang ditulis Kimura Muneo dan kawan kawan memberikan alasan yang menjadi latar belakang seseorang belajar bahasa Jepang:

- Akan melakukan penelitian tentang Jepang
- Ingin mendapatkan informasi dan pengetahuan sesuai dengan bidang keahliannya
- Akan melakukan transfer teknologi Jepang
- Akan melakukan rencana dan minat mengunjungi Jepang
- Berkunjung ke keluarga dan familinya orang Jepang atau keturunan Jepang
- Sebagai salah satu pelajaran di SMP dan SMA
- Berhubungan dengan hobi sendiri (menikmati film, musik dan *fashion* Jepang)
- Bahasa Jepang sebagai bahasa leluhur (bagi keturunan Jepang)
- Berkaitan dengan penelitian dan pengajaran bahasa Jepang
- Ingin bekerja di Jepang
- Menambah relasi/ teman

- Memperluas wawasan dunia
- Ingin menjadi guru bahasa Jepang
- Ingin mendapatkan beasiswa
- Ingin sekolah/ kuliah di Jepang
- Berharap mendapatkan jodoh orang Jepang
- Mencari kerja di perusahaan Jepang
- Ingin menguasai bahasa asing ke- 2 setelah bahasa Inggris, dll.

Dari informasi diatas, peneliti mengambil beberapa contoh alasan mengapa pembelajar bahasa Jepang di Indonesia tertarik dengan bahasa Jepang. Beberapa contoh alasan yang sering peneliti temui adalah belajar bahasa Jepang karena tertarik untuk menikmati hobi, musik, film, *fashion* (*costplay*), budaya, dan juga bahasa Jepang menjadi satu mata pelajaran dari beberapa bahasa asing yang dipelajari saat ini.

Tetapi, pembelajar bahasa Jepang yang peneliti temui terkadang mengalami kesulitan dan rasa bosan dengan pengajaran yang ada di kelas. Rasa bosan dan kesulitan tersebut dikarenakan cara belajarnya yang monoton, materi yang sulit, siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran, dll. Dalam hal ini, komponen komponen pembelajaran seperti guru, siswa dan media pengajaran memegang peranan sangat penting. Guru diharapkan menghadirkan suasana yang menyenangkan (*fun*), sehingga

pembelajaran menjadi menarik, dan belajar bahasa Jepang pun makin bergairah. Dalam menghadirkan suasana *fun* ini, guru bisa menghadirkan pembelajaran tertentu dengan media teknologi seperti gambar, multimedia dll. Guru juga diharapkan untuk lebih memahami kemampuan anak didiknya, sehingga mengetahui media apa saja yang cocok untuk anak didiknya. Hubungan antara guru dan siswa juga bisa mempengaruhi pembelajaran bahasa Jepang. Guru yang memosisikan dirinya sebagai guru tentu saja akan sulit berkomunikasi dengan siswanya jika hanya mengandalkan hubungan siswa-guru. Tetapi, jika guru memosisikan sebagai pengarah pembimbing, penyampai pengetahuan, pelatih kemampuan dan mitra belajar, maka pembelajaran bahasa Jepang akan lebih menyenangkan karena suasana yang tercipta lebih akrab.

Belajar bahasa Jepang ditingkat SMA saat ini dianggap kurang dilihat dari waktu belajarnya. Rata-rata pembelajar bahasa Jepang belajar satu minggu hanya satu kali dengan waktu 2x 45 menit. Karena merasa kurang untuk lebih mengenal tentang budaya dan bahasa Jepang, para pembelajar membentuk kelompok belajar/ klub dengan *hoby* yang sama. Dengan membentuk klub ini, diharapkan pembelajar mempunyai wadah untuk menggali informasi. *Nihon Kurabu (NHK)* adalah klub bahasa Jepang yang terbentuk di SMA Negeri 2 Bandung yang diharapkan bisa menjadi tempat pembelajar agar lebih maju dalam mengenal bahasa dan budaya Jepang. Dalam belajar bahasa Jepang, kita tidak akan lepas dari budaya dan sistem masyarakat negara bahasa tersebut berasal, karena

bahasa merupakan refleksi masyarakat dan kebudayaan para pemakainya. Jadi, dalam belajar bahasa Jepang, kita tidak hanya belajar bahasanya, tetapi juga budaya dari hal tersebut yang kadang kala pembelajar sendiri tidak mengetahui arti dari maknanya.

Di *Nihon Kurabu (NHK)*, pembelajar yang peneliti temui kurang mendapatkan informasi tentang budaya dan bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan kurangnya materi dan pembimbing *NHK*. Guru mata pelajaran bahasa Jepang memang dijadikan sebagai sumber informasi, tetapi masih kurang. Kegiatan *Nihon Kurabu (NHK)* juga kurang berjalan baik, seperti pertemuan yang tidak tentu, kebingungan mencari materi untuk tiap pertemuannya yang akhirnya membuat *Nihon Kurabu (NHK)* sebagai klub bahasa Jepang berjalan kurang optimal.

Dalam bahasa Jepang, pembelajaran awal yang sering di lakukan adalah *aisatsu*, yaitu persalaman yang sering dilakukan orang Jepang. Beberapa contoh yang sering kita dengar adalah *konnichiwa*, *ohayougozaimasu*, *tadaima*, dan lainnya. Ungkapan *aisatsu* ini meskipun sepele, tetapi dalam budaya Jepang memiliki makna yang penting.

Pengajaran ungkapan *aisatsu* merupakan pelajaran atau pengenalan awal tentang Jepang. Alangkah baiknya jika diberikan contoh ungkapan *aisatsu* langsung dari *native speakernya* agar lebih menarik karena pelajaran yang menarik akan membuat siswa lebih tertarik mempelajari apapun.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hal tersebut dalam penelitian yang berjudul:

Pengenalan Bahasa dan Budaya Jepang dalam Kegiatan Ekstrakurikuler

(Study Kasus Pengenalan Ungkapan Persalaman (aisatsu hyougen) melalui Media PowerPoint di SMA Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2009/2010)

B. Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merencanakan kegiatan ekstrakurikuler bahasa Jepang dalam pengenalan ungkapan persalaman (*aisatsu hyougen*) melalui media *PowerPoint*?
2. Bagaimana melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler bahasa Jepang dalam pengenalan ungkapan persalaman (*aisatsu hyougen*) melalui media *PowerPoint*?
3. Bagaimana hasil kegiatan ekstrakurikuler bahasa Jepang dalam pengenalan ungkapan persalaman (*aisatsu hyougen*) melalui media *PowerPoint*?

4. Bagaimana respon pembelajar terhadap kegiatan ekstrakurikuler bahasa Jepang dalam pengenalan ungkapan persalaman (*aisatsu hyougen*) melalui media *PowerPoint*?

Agar penelitian ini lebih terarah, maka batasan materi yang diajarkan hanya ungkapan *aisatsu*: Ohayou 「おはよう」, Ohayougozaimasu 「おはようございます」, Konnichiwa 「こんにちは」, Konbanwa 「こんばんは」, Hisashiburidana 「ひさしぶりだな」, Hisashiburi 「ひさしぶり」, Bai bai 「バイバイ」, Ja mata 「じゃ、また」, Ja ne 「じゃね」, Oyasumi 「おやすみ」, Okaeri 「おかえり」, Okaerinasai 「おかえりなさい」, Tadaima 「ただいま」, Tadaimamodorimashita 「ただいまもどりました」, Tadaimamodotta 「ただいまもどった」, Gambare 「がんばれ」, Gambattekudasaine 「がんばってくださいね」, Ishoni gambarimashou 「いしょにがんばりましょう」, Itadakimasu 「いただきます」, Gochisousamadeshita 「ごちそうさまでした」, Ittekimasu 「いってきます」, Itterasshai 「いってらっしゃい」, Hajimemashite 「はじめまして」, Yoroshikune 「よろしくね」, Yoroshiku onegaishimasu 「よろしくおねがいます」, Doumo 「どうも」, Otsukaresamadeshita 「おつかれさまでした」, Irasshai 「いらっしゃい」, Douzo 「どうぞ」, beserta makna budaya yang terkait dengan ungkapan persalaman (*aisatsu*

hyougen) tersebut. Buku yang digunakan adalah buku paket bahasa Jepang SMA dari *The Japan Foundation* tahun 2006 antara Bab 1 dan Bab 2.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk memperoleh gambaran tentang perencanaan kegiatan ekstrakurikuler bahasa Jepang dalam pengenalan ungkapan persalaman (*aisatsu hyougen*) melalui media *PowerPoint*.
2. Untuk memperoleh gambaran tentang pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler bahasa Jepang dalam pengenalan ungkapan persalaman (*aisatsu hyougen*) melalui media *PowerPoint*.
3. Untuk mengetahui hasil kegiatan ekstrakurikuler bahasa Jepang dalam pengenalan ungkapan persalaman (*aisatsu hyougen*) melalui media *PowerPoint*.
4. Untuk mengetahui respon pembelajar bahasa Jepang di kegiatan ekstrakurikuler bahasa Jepang dalam pengenalan ungkapan persalaman (*aisatsu hyougen*) melalui media *PowerPoint*.

Manfaat Penelitian ini adalah:

Manfaat dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi materi tambahan dalam pembelajaran klub bahasa Jepang maupun pembelajaran

di dalam kelas, karena materi yang diajarkan lebih menitikberatkan pada menyimak dan berbicara. Dalam empat aspek kebahasaan: menulis, membaca, menyimak dan berbicara, dua hal yang paling penting adalah menyimak dan berbicara. Dalam penelitian ini, kita tidak hanya belajar tentang ungkapan *aisatsu* saja, tetapi juga budaya yang melatarbelakanginya. Dan juga, kita bisa melihat langsung contoh pengucapan yang baik didalam penggalan *dorama* atau film Jepang, sehingga kita lebih mudah memahaminya.

Manfaat lainnya adalah pengajaran menjadi lebih menarik sehingga motivasi belajar bertambah, metode belajar yang bervariasi dan pembelajar akan lebih fokus pada materi yang diajarkan.

D. Definisi Operasional

1. Ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilaksanakan diluar jam pelajaran sekolah/ selesai pulang sekolah.
2. *PowerPoint* adalah aplikasi yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan tentang segala hal yang dirangkum dan dikemas ke dalam *slide*, sehingga orang yang menyimak dapat lebih mudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum di dalam *slide*, baik itu berupa teks, gambar/ grafik, suara, film dan lain sebagainya. (Purnomo, Catur Hadi. 2008: 01)
3. *Aisatsu* adalah salam, ucapan, sambutan atau pamit dalam bahasa Jepang.

E. Anggapan Dasar

Asumsi atau anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti (Arikunto, 2006: 65). Anggapan dasar dari penelitian ini adalah:

1. Penggunaan dasar peraga secara aktif dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Hasil pengajaran bahasa asing dalam mencapai tujuannya tergantung pada pemilihan dan penggunaan media yang digunakan
3. Penggunaan media diharapkan dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam berbicara
4. Kegiatan ekstrakurikuler bahasa Jepang bisa menjadi wadah bagi pencinta Jepang
5. Masih ada pembelajar bahasa Jepang yang belum tahu tentang pentingnya ungkapan persalaman (*aisatsu hyougen*)

F. Metode Penelitian

1. Metode

Penelitian ini akan menggunakan penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan, menjabarkan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual (Sutedi,

Dedi, 2009). Sifat dari penelitian deskriptif ini adalah menjabarkan, memotret segala permasalahan yang dijadikan pusat penelitian, kemudian dibebaskan. Adapun jenis desain penelitiannya adalah eksperimen *quasi one shoot case study*.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh. Sumber data di bagi menjadi tiga P, yaitu *Person*, *Place* dan *Paper*. (Arikunto, 2006: 129). Sumber data yang akan di ambil adalah siswa SMA Negeri 2 Bandung yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Bahasa Jepang NHK (Nihon Kurabu). Sedangkan objek penelitiannya adalah pengenalan ungkapan *aisatsu* melalui media *PowerPoint*.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah:

a. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. (Arikunto, 2006: 150)

b. Angket/ kuesioner

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal hal yang diketahui.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara yang digunakan untuk menyelidiki benda benda tertulis seperti buku buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.

d. Rancangan Pembelajaran

Rancangan Pembelajaran adalah rencana atau garis besar pelaksanaan pengajaran yang akan di lakukan pada saat pembelajaran.