

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah mengenai pengembangan media lagu kosakata bahasa Jepang, serta menguraikan sistematika penulisan dalam penelitian ini.

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, selain bahasa Indonesia yang menjadi bahasa utama yang diajarkan kepada siswa, terdapat beberapa bahasa asing yang saat ini banyak diminati oleh berbagai kalangan, diantaranya adalah bahasa Jepang. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Han, Park, dan Jang (2018) menyatakan bahwa minat dalam budaya pop Jepang, seperti anime, manga, dan musik Jepang, menjadi salah satu faktor yang mendorong minat individu untuk mempelajari bahasa Jepang. Penelitian ini menemukan bahwa salah satu motivasi kuat bagi siswa untuk mempelajari bahasa Jepang adalah minat mereka terhadap budaya Jepang, karena mereka ingin memahami dan menikmati kontennya dengan pemahaman bahasa yang baik. Selain itu, adanya kesempatan studi di Jepang juga menjadi faktor yang menarik minat individu untuk mempelajari bahasa Jepang. Sebuah studi oleh Kikuchi dan Sakai (2018) mengungkapkan bahwa peluang untuk belajar di Jepang, baik melalui program pertukaran pelajar maupun program studi lanjutan, menjadi dorongan kuat bagi individu untuk belajar bahasa Jepang. Dengan demikian, keinginan seseorang untuk mempelajari bahasa Jepang sebagai bahasa tambahan tidak hanya disebabkan oleh kebutuhan komunikasi, tetapi juga oleh ketertarikan mereka terhadap budaya pop Jepang dan kesempatan studi di Jepang. Faktor-faktor ini berkontribusi secara signifikan pada popularitas dan minat yang terus meningkat terhadap pembelajaran bahasa Jepang.

Menurut data survey yang dilakukan The Japan Foundation menyebutkan bahwa pada 2004 adanya peningkatan jurusan bahasa Jepang yang terdapat di 78 universitas di Indonesia yang sebelumnya hanya 43

universitas pada 2003 dan setiap tahunnya mengalami peningkatan. Kemudian bahasa Jepang kini mulai dijadikan sebagai mata pelajaran muatan lokal di beberapa tingkatan sekolah seperti SMP dan SMA.

Pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia telah mengalami banyak perkembangan dan telah menjadi komponen penting dari kurikulum di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari SMP, SMA hingga perguruan tinggi. Di tingkat SMP, pembelajaran bahasa Jepang dimulai dengan kosakata dasar. Hal ini sesuai dengan Kurikulum 2013 yang menyatakan bahwa pada kelas VII, siswa akan mempelajari kosakata dasar, pengucapan, dan tata bahasa dasar dalam bahasa Jepang. Sedangkan pada tingkatan SMA, pembelajaran bahasa Jepang lebih fokus pada kemampuan berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan. Hal ini sesuai dengan Kurikulum 2013 yang menyatakan bahwa pada kelas X, siswa akan mempelajari kemampuan berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan dalam bahasa Jepang. Menurut Dardjowidjojo (2012), di tingkat universitas atau perguruan tinggi, pembelajaran bahasa Jepang mencakup materi yang lebih mendalam serta kompleks Pembelajaran bahasa Jepang pada tingkat perguruan tinggi lebih fokus pada kemampuan berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan dalam bahasa Jepang. Hal ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan pada perguruan tinggi yang menekankan pada kemampuan berbahasa Jepang yang lebih tinggi. Selain itu, pada tingkat perguruan tinggi, pembelajaran bahasa Jepang juga lebih fokus pada pengembangan kemampuan berbahasa Jepang yang lebih spesifik, seperti kemampuan berbahasa Jepang untuk keperluan bisnis atau keperluan akademik. Namun dalam kegiatan pembelajaran, tidak sedikit peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang. Menurut Munghnil (2016) salah satu faktor penyebab kesulitan tersebut adalah metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, guru harus mampu mewujudkan pembelajaran yang efektif, suportif, inovatif dan menarik. Menurut Pratita (2017, hlm. 1), sebagai seorang guru diharapkan mampu menstimulasi peserta didik guna mampu memotivasi bakat maupun minat peserta didik agar dapat lebih terdorong atau tertarik saat mengikuti pembelajaran. Untuk mencapai

keberhasilan pembelajaran, media pembelajaran yang dipergunakan dalam memaksimalkan mutu belajar peserta didik juga dilandasi dengan kemampuan guru untuk menentukan media yang tepat yang nantinya dapat dipergunakan dalam mengajar, (Mahnun, 2012).

Media ajar sangat dipengaruhi oleh perkembangan zaman, dimana teknologi semakin jauh berkembang. Tidak hanya teknologi, media ajar pun menjadi lebih maju dan semakin banyak muncul media ajar baru yang inovatif dan dapat dijadikan alternatif saat KBM. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Ristawati (2017), penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan motivasi peserta didik, karena media pembelajaran menawarkan sesuatu yang inovatif dan beragam dalam penyajian materi. Dari teori tersebut dapat dikatakan bahwa, sebuah media ajar yang inovatif dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar, dan dapat memotivasi peserta didik dalam menjalankan pembelajaran. Di zaman sekarang ini, terdapat banyak contoh media ajar inovatif yang sudah berkembang, seperti media ajar menggunakan lagu, augment reality, virtual reality, website edukatif, game edukasi, dan masih banyak lagi. Media ajar lagu merupakan salah satu media ajar inovatif alternatif yang sering kali digunakan di berbagai instansi sekolah. Bretz (1977) mengklasifikasikan ciri utama media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Dari pemaparan tersebut, lagu merupakan ciri utama media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Dari pemaparan tersebut, lagu merupakan ciri audio pada sebuah media.

Pembelajaran kosakata bahasa Jepang adalah proses yang kompleks dan sering menghadapi banyak permasalahan. Salah satu permasalahan utama adalah jumlah kosakata yang terbatas yang diberikan dalam kurikulum. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Yamaguchi (2015) menemukan bahwa buku teks dan materi pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia cenderung berfokus pada kosakata umum dan terbatas, sehingga siswa tidak dapat menguasai kosakata yang lebih spesifik dan kontekstual. Selain itu, menggunakan metode pembelajaran kosakata yang kurang menarik dan monoton juga dapat menjadi masalah. Menurut Sugita (2019), penggunaan metode pembelajaran yang konvensional seperti drill dan repetisi kosakata dalam bentuk tulisan seringkali

membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar. Adapun studi yang dilakukan oleh Dewi (2021), berdasarkan hasil survei yang dibagikan kepada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Tegallalang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan mengingat kosakata bahasa Jepang. Selain banyaknya kosakata yang mereka miliki, kurangnya penggunaan media pembelajaran juga menjadi kendala bagi siswa dalam menguasai kosakata.

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis lagu, seperti yang diajukan oleh Dewi (2021) dalam penelitian sebelumnya, dapat menjadi alternatif yang menarik untuk membantu siswa mengingat dan memahami kosakata dengan lebih efektif. Penggunaan media video lagu pembelajaran bahasa Jepang belum pernah digunakan di SMA Negeri 1 Tegallalang. Dengan diterapkannya media video lagu dalam proses pembelajaran dilihat mampu membantu peserta didik mengurangi rasa bosan selama proses pembelajaran. Selain itu, video lagu juga dapat merangsang pertumbuhan kognitif peserta didik, dan memberikan banyak kesempatan untuk berlatih. Oleh karena itu, media video lagu ini merupakan salah satu pilihan yang tepat untuk dikembangkan sebagai media alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang. Dalam penelitian kali ini penulis juga ingin mengatasi permasalahan-permasalahan yang disebutkan diatas dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media lagu yang akan dibuat untuk mempermudah pembelajar dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang tingkat dasar.

Terdapat beberapa penelitian yang telah melihat seberapa efektif lagu untuk mengajarkan bahasa Jepang. Studi yang dilakukan Peralola dan Yulia pada tahun 2019 bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan lagu bahasa Jepang dalam meningkatkan penguasaan *goi* (kosakata) siswa kelas X di SMAN 5 Padang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media lagu Jepang meningkatkan penguasaan *goi* siswa secara signifikan. Siswa menyukai penggunaan lagu sebagai media pembelajaran karena memberikan konteks dan pengulangan yang menyenangkan. Hasilnya menunjukkan bahwa

penggunaan media lagu dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan penguasaan *goi* siswa dalam belajar bahasa Jepang.

Sebelumnya juga ada beberapa studi penelitian mengenai efektivitas penggunaan media lagu oleh Tito (2016) dan penelitian pengembangan media lagu oleh Dewi (2021) ditemukan saran dan rekomendasi bagi penelitian selanjutnya untuk melakukan modifikasi atau inovasi baru untuk pengembangan media lagu, maka dari itu penelitian kali ini menggunakan saran dan rekomendasi dari penelitian sebelumnya untuk memodifikasi pengembangan media lagu kosakata bahasa Jepang tingkat dasar menggunakan lagu dan lirik yang mudah dipahami dan juga diikuti oleh pembelajar. Diharapkan penelitian kali ini membantu para pembelajar bahasa Jepang, khususnya di tingkat dasar agar mudah mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan media lagu ini.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media lagu kosakata bahasa Jepang sebagai media pembelajaran?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan media pembelajaran lagu yang sesuai untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar?
3. Bagaimana kesan dan tanggapan siswa terhadap penggunaan media lagu pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, dijelaskan bahwa masalah yang dihadapi masih sangat luas maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian ini dapat lebih terorganisir serta dianalisis secara mendalam. Penelitian ini hanya akan berorientasi pada proses pengembangan media lagu sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar, lalu uji tingkat kelayakan dari hasil validitas ahli materi dan media, dan juga tanggapan responden terhadap media yang telah dibuat.

Media lagu yang digunakan berasal dari sebuah lagu yang akan dipilih oleh penulis, yaitu lagu anak-anak. Lalu dalam pembuatan liriknya akan

disesuaikan dengan materi dari kurikulum yang berlaku. Lirik yang digunakan berasal dari beberapa kelompok kosakata bahasa Jepang tingkat dasar. Kemudian akan dilakukan uji coba produk terhadap mahasiswa tingkat 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia tahun ajaran 2022-2023. Dengan memberikan media tersebut kepada mahasiswa kemudian memberikan angket tanggapan kepada mahasiswa yang hasilnya nanti akan dianalisis sebagai masukan untuk perbaikan media yang akan dikembangkan. Maka, dengan adanya pengembangan media berupa lagu diharapkan dapat mempermudah pembelajar dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan baik.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berupa lagu dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar.
2. Untuk menganalisis tingkat kelayakan media pembelajaran lagu yang sesuai untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar.
3. Untuk mengetahui kesan dan tanggapan pembelajar terhadap media pembelajaran berupa lagu dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Diharapkan penelitian ini dapat mempermudah pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang menggunakan media lagu.
2. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan nuansa dan inovasi baru dalam proses pembelajaran bahasa Jepang menggunakan media lagu sebagai media pembelajaran.
3. Diharapkan penelitian ini bisa digunakan oleh para pengajar juga pembelajar sebagai sarana media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
4. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka. Pada bab ini diuraikan mengenai dua pokok bahasan yakni landasan teori dan penelitian terdahulu. Landasan teori berisikan mengenai teori-teori yang menunjang peneliti dalam melakukan penelitian. Seperti media pembelajaran, media lagu, kosakata dan sebagainya. Penelitian terdahulu merupakan uraian mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki tema yang tidak jauh berbeda dengan tema penelitian ini. Sehingga akan terlihat apa perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian yang sudah ada dan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

Bab III Metode Penelitian. Pada bab ini diuraikan mengenai langkah-langkah yang digunakan untuk memperoleh data sebagai pemenuhan tujuan penelitian. Terdiri atas metode penelitian, desain penelitian, instrumen penelitian, tahapan penelitian dan lainnya.

Bab IV Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini diuraikan mengenai dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pernyataan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Beberapa yang akan dibahas dalam bab ini antara lain seperti, proses pengembangan media pembelajaran berupa lagu kosakata bahasa Jepang, tingkat kelayakan media pembelajaran serta kesan yang didapatkan dari hasil uji coba produk.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada bab ini diuraikan mengenai simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut dan juga beberapa saran dan rekomendasi untuk beberapa aspek dan bagi penelitian selanjutnya.