

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut penelitian dari Setiadi (2012: 9) menyatakan bahwa budaya merupakan perkembangan dari kata majemuk budi dan daya yang membedakan makna antara budaya dan kebudayaan. Dalam buku tersebut, disebutkan bahwa budaya adalah daya dan budi yang berupa cipta, karsa dan rasa, sedangkan kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa dan rasa itu. Namun dalam istilah antropologi-budaya perbedaan itu ditiadakan dan kata budaya hanya merupakan singkatan dari kata kebudayaan saja, dengan arti yang sama.

Mulyana (2010: 18) mendefinisikan budaya sebagai tatanan pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, nilai, makna, sikap, hirarki, agama, waktu, peranan, hubungan ruang, konsep alam semesta, objek-objek materi dan milik yang diperoleh oleh sekelompok besar orang yang dari generasi ke generasi melalui usaha individu dan kelompok. Budaya berpengaruh terhadap pola-pola bahasa dan dalam bentuk kegiatan dan perilaku yang mempengaruhi gaya komunikasi. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa budaya dan komunikasi memiliki timbal balik yang saling mempengaruhi dan tidak dapat dipisahkan.

Bahasa merupakan bagian dari kebudayaan, oleh karena itu bahasa erat kaitannya dengan budaya. Hal ini sejalan dengan pendapat Koenjaraningrat dalam Chaer dan Agustina (2004: 165) bahwa bahasa merupakan bagian dari kebudayaan, atau dengan kata lain bahasa itu dibawah lingkup kebudayaan. Dalam mempelajari bahasa asing, pembelajar dituntut untuk tidak hanya memahami struktur tata bahasanya saja, tetapi pembelajar juga dituntut untuk memiliki wawasan budaya dari negara tersebut.

Mempelajari bahasa asing merupakan bagian suatu bagian penting untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain dari budaya yang bersangkutan. Tanpa

mengetahui budayanya kita tidak dapat memprediksi kebiasaannya. Namun sebagai pembelajar bahasa asing, dalam memahami budaya Jepang tidak jarang mahasiswa mengalami kesalah pahaman mengenai budaya masyarakat Jepang. Oleh karena itu penting bagi mahasiswa mempunyai pemahaman mengenai anatar budaya. Pemahaman antar budaya terjadi antara budaya yang dalam bahasa sumber dan yang ada dalam bahasa sasaran pembelajar. Pemahaman lintas budaya ini sangat penting bagi mahasiswa untuk menghindari *culture shock* (ketidak siapan seseorang menghadapi budaya asing).

Dalam belajar bahasa Jepang, maka pembelajar secara tidak langsung dapat memperoleh pengetahuan mengenai kebudayaan Jepang. Sebagai contoh, mahasiswa akan mendapatkan pengetahuan baru pada saat memonton film Jepang. Kegiatan ini dapat membantu pembelajar dalam memperoleh pengetahuan mengenai kebudayaan Jepang, serta dapat membantu memperoleh pembendaharaan kosakata, istilah, dan ungkapan yang terdapat dalam film tersebut. Hal ini pada akhirnya akan menunjang mahasiswa dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.

Kegiatan pembelajaran bahasa, tidak terlepas dari beberapa komponen seperti metode, teknik, media dan lain - lain. Sadiman (2008: 17) berpendapat bahwa dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik, dan berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pengajar harus berupaya untuk menciptakan proses kegiatan belajar dengan baik sehingga mampu mengubah pemahaman mahasiswa yang keliru dalam memahami budaya kehidupan masyarakat Jepang. Hal ini perlu didukung oleh adanya media sebagai komponen untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Japan Fondation telah membuat sebuah media bernama Media *Rearia Namakyouzai*, media ini berbentuk buku yang dilengkapi dengan CD yang berisi gambar-gambar. *Rearia Namakyouzai* adalah bahan ajar yang digunakan dalam pendidikan bahasa, sebagai penunjang pembelajaran yang merupakan benda

benda realitas atau sebenarnya. Dan dapat membantu pengajar dalam mengumpulkan bahan ajar kebudayaan Jepang untuk memberikan informasi yang terkandung dalam benda-benda asli tersebut.

Oleh karena itu, penulis beranggapan bahwa media *Rearia Namakyouzai* dapat menunjang pemahaman antar budaya apabila diterapkan dalam pembelajaran pemahaman budaya Jepang.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penerapan media gambar dalam mengembangkan pemahaman budaya Jepang terhadap Mahasiswa dengan judul: “Penerapan Media Gambar *Rearia Namakyouzai* Dalam Pembelajaran Pemahaman Budaya Jepang (Uji Coba terhadap Mahasiwa Tingkat I)”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pemahaman mahasiswa dalam memahami kebudayaan Jepang sebelum menggunakan media gambar *rearia namakyouzai*?
2. Bagaimana pemahaman mahasiswa dalam memahami kebudayaan Jepang sesudah menggunakan media gambar *rearia namakyouzai*?
3. Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap media gambar *rearia namakyouzai* sebagai media pemahaman budaya Jepang?

Agar penelitian ini lebih jelas dan tidak meluas, penelelitian ini membatasi masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya meneliti pemahaman mahasiswa dalam memahami kebudayaan Jepang sebelum menggunakan media gambar *rearia namakyouzai*?

2. Penelitian ini hanya meneliti pemahaman mahasiswa dalam memahami kebudayaan Jepang sesudah menggunakan media gambar *rearia namakyouzai*?
3. Penelitian ini hanya meneliti tanggapan mahasiswa terhadap media gambar *rearia namakyouzai*?
4. Penelitian ini hanya meliputi budaya Jepang berupa gambar, papan informasi di Jepang, jenis-jenis souvenir Jepang, dan pamflet Jepang.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pemahaman mahasiswa dalam memahami kebudayaan Jepang sebelum menggunakan media gambar *rearia namakyouzai*
4. Untuk mengetahui pemahaman mahasiswa dalam memahami kebudayaan Jepang sesudah menggunakan media gambar *rearia namakyouzai*
5. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap media gambar *rearia namakyouzai* sebagai media pemahaman budaya Jepang.

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagi peneliti, untuk mendapatkan pengalaman dalam menerapkan media gambar sebagai alat bantu pembelajaran mengembangkan pemahaman budaya Jepang.
2. Bagi mahasiswa, media gambar diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk memahami kebudayaan Jepang sehingga
3. Bagi pengajar, penelitian ini menambah referensi media gambar dalam memahami kebudayaan Jepang.

D. Definisi Operasional

1. Media Gambar

Menurut Sadiman dkk (2009 : 7) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media gambar merupakan media yang umum dipakai. Gambar merupakan salah satu contoh dari media visual. Masih menurut Sadiman dkk (2009 : 28) media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indra penglihatan.

Media gambar dalam penelitian ini merupakan alat bantu dalam pembelajaran kebudayaan Jepang. Media gambar yang digunakan disesuaikan dengan tema yang akan dipelajari.

2. Rearia Namakyouzai

Japan Fondation dalam buku *Rearia Namakyouzai* (2008: 5) menyebutkan bahwa :

「レアリア・生教材」とは

ことばの教育の現場では、教育の補助として使われる「本当の物」（教育のためにわざわざ作られたものでわないもの）を「レアリア」"realita"と呼びます。「レアリア」は、「本当の物」全般を指しますが、特にその「本当の物」に含まれている情報に注目して利用ときには「生教材」と言って区別することがあります。本書では、「レアリア・生教材」という用語を使うことにします。

Maksud dari pengertian diatas adalah, Rearia (bahan ajar asli/sebenarnya) merupakan Bahan ajar yang digunakan dalam pendidikan bahasa, sebagai penunjang pembelajaran yang merupakan benda benda realitas atau sebenarnya, dan bukan benda yang sengaja di buat. Dalam rearia ada klasifikasi yang disebut dengan bahan ajar asli, yaitu yang digunakan dengan

tujuan memberikan informasi yang terkandung dalam benda-benda asli tersebut untuk menunjukkan kondisi secara umum.

3. Kebudayaan Jepang

Jepang merupakan negara yang memiliki kebudayaan beraneka ragam. Mata pelajaran yang memperkenalkan dan mempelajari tentang kebudayaan Jepang adalah nihonjijo. Nihonjijo merupakan mata pelajaran pendidikan bahasa Jepang yang diberikan pada semester 2 yang meliputi kebiasaan dan kehidupan di Jepang.

E. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini penulis memiliki anggapan dasar sebagai berikut :

1. Pembelajaran menggunakan media gambar *Rearia Namakyouzai* dapat membantu mahasiswa untuk memahami kebudayaan Jepang.
2. Budaya Jepang merupakan salah satu faktor pengetahuan yang harus dimiliki oleh mahasiswa Jurusan Bahasa Jepang dalam rangka pemahaman antar budaya.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Metode Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai penulis memutuskan untuk menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang datanya bukan berupa angka-angka dan tidak perlu diolah dengan dengan metode statistik (Sutedi, 2011:23). Data yang diperoleh dapat berupa kalimat atau tulisan, rekaman atau bentuk yang lainnya. Penelitian kualitatif bertujuan tidak semata-mata mencari kebenaran, melainkan lebih pada pemahaman seseorang terhadap dunia sekitarnya. Dimana dalam memahami kebudayaan Jepang, memungkinkan adanya kesalah pahaman yang tidak sesuai dengan teori yang sudah ada. Untuk

memperoleh gambaran mengenai penerapan bahan ajar media gambar dalam pembelajaran kebudayaan Jepang akan dideskripsikan pada bab IV.

2. Populasi dan sampel

Menurut Sutedi (2011: 179) data penelitian bisa bersumber dari manusia atau bukan manusia. Manusia yang dijadikan sebagai sumber data disebut dengan populasi penelitian, kemudian sebagian dari populasi tersebut yang dianggap bisa mewakili karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian. Subjek penelitian tersebut disebut dengan sampel. Jadi sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data. Proses penentuan sampel dari sejumlah populasi yang ada disebut dengan teknik penyempelan (*teknik sampel*).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia semester II tahun ajaran 2012-2013. Sedangkan 30 orang mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang semester II tahun akademik 2012/2013 kelas A dijadikan sampel penelitian.

3. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukandalam kegiatan penelitian (Sutedi 2011:155). Dalam penelitian ini menggunakan dua macam instrument yaitu :

a. Angket

Angket Menurut Sugiyono (2011: 142) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut (Faisal, 1981: 2) dalam Sutedi (2011: 164) Angket merupakan salah satu instrumen pengumpulan data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan subjek penelitian). Teknik angket ini dilakukan

dengan cara pengumpulan datanya melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebar untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket terbuka dan angket tertutup. Angket tertutup yaitu angket yang alternatif jawabannya sudah disediakan oleh peneliti, sehingga responden tidak memiliki keleluasaan untuk menyampaikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan kepadanya (Sutedi, 2011: 164). Bentuk jawaban yang bisa dijawab dengan pilihan ganda. Sedangkan angket terbuka hanya berupa pertanyaan saja, responden diberikan keleluasaan untuk menjawab angket berupa jawaban singkat atau uraian bebas. Berikut jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini :

1) Angket Pemahaman

Angket pemahaman ini berupa angket terbuka yang diberikan untuk mengetahui pemahaman mahasiswa terhadap kebudayaan Jepang sebelum dan setelah menerapkan media gambar dalam pembelajaran. Data hasil angket ini berupa kalimat-kalimat yang akan dideskripsikan setelah dianalisis.

2) Angket Tanggapan

Angket tanggapan ini berupa angket tertutup yang diberikan untuk mengetahui tanggapan dan respon mahasiswa terhadap media gambar dalam pembelajaran kebudayaan Jepang.

G. Sistematika Penulisan

Untuk menghasilkan penelitian yang baik dan terarah maka penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab yang membahas beberapa hal sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, definisi operasional, metode penelitian dan juga sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis membahas teori-teori yang berhubungan dengan pembelajaran kebudayaan Jepang menggunakan bahan ajar media gambar.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis membahas mengenai metode penelitian, prosedur penelitian, populasi dan sampel, dan teknik pengumpulan data.

BAB IV : ANALISIS DATA

Pada bab ini akan membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan data angket pemahaman dan angket tanggapan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis mengemukakan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang dianggap perlu untuk dikemukakan.