

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di zaman sekarang sudah semakin maju. Berbagai macam alat dibuat untuk mempermudah manusia dalam menjalani kehidupannya. Alat-alat yang dibuat itu memiliki fungsi berbeda-beda, seperti fungsi hiburan, informasi, atau mempermudah pekerjaan manusia. Salah satu alat yang berfungsi sebagai hiburan adalah televisi.

Televisi berasal dari bahasa Inggris yaitu *television*, yang terdiri dari dua suku kata, yaitu *tele* yang berarti jauh dan *vision* yang berarti tampak. Televisi merupakan sistem penyiaran gambar yang disertai dengan bunyi (suara) melalui kabel atau melalui angkasa yang menggunakan alat yang mengubah cahaya (gambar) dan bunyi (suara) yang dapat dilihat dan dapat didengar (Arifin, 2011, hlm.189). Penemuan televisi telah melalui berbagai eksperimen yang dilakukan oleh para ilmuwan pada akhir abad 19 dengan dasar penelitian yang dilakukan oleh James Clark Maxwell dan Heinrich Hertz, serta penemuan Marconi pada tahun 1890. Paul Nipkow dan William Jenkins melalui eksperimennya menemukan metode pengiriman gambar melalui kabel (Heibert, Ungrait, Bohn dalam Ardianto dkk, 2009, hlm.135). Televisi sebagai pesawat transmisi dimulai pada tahun 1925 dengan menggunakan metode mekanikal dari Jenkins. Pada tahun 1928 *General Electronic Company* mulai menyelenggarakan acara siaran televisi secara reguler.

Televisi mulai dikenal di Indonesia tahun 1962 ketika pemerintah Indonesia mendirikan TVRI (Televisi Republik Indonesia), yang mulai melakukan siaran percobaan tanggal 17 Agustus 1962. Kemudian pada tanggal 24 Agustus 1962 TVRI melakukan siaran perdana dengan menyiarkan pembukaan Asian Games ke-IV di Jakarta. Sebelum stasiun televisi swasta bermunculan, TVRI merupakan satu-satunya stasiun televisi yang ada sampai akhir tahun 90-an. Acara-acara yang disiarkan di TVRI antaranya, Si Unyil, Gemar Menggambar, Oshin, Square One, Dunia Dalam Berita, Aneka Ria Safari, Album Minggu, Aku Cinta Indonesia dan Berpacu Dalam Melodi. Semakin ke sini, stasiun televisi di

Indonesia semakin bertambah. Dengan semakin bertambahnya jumlah stasiun televisi, maka acara-acara televisi juga menjadi beragam. Setiap stasiun televisi berlomba menyiarkan acara yang dapat menarik perhatian penonton. Bahkan beberapa stasiun televisi menyiarkan acara yang berasal dari luar negeri untuk menarik perhatian penonton.

Salah satu negara yang sering mengeksport acara-acara televisinya ke Indonesia adalah Jepang. Acara-acara yang sering diimpor dari Jepang kebanyakan adalah *anime* atau *variety show*. Beberapa *anime* yang pernah tayang di Indonesia diantaranya, Doraemon, Naruto, Hunter X Hunter, Digimon Adventure, Captain Tsubasa dan Sailormoon. Sedangkan acara *variety show* Jepang yang pernah tayang di Indonesia adalah Ninja Warrior, Viking: The Ultimate Obstacle Course, Masquerade, TV Champion dan Takeshi Castle.

Acara-acara *variety show* Jepang yang ditayangkan di Indonesia kebanyakan berupa acara *game*, seperti Takeshi Castle, Ninja Warrior, TV Champion, Dero, Happy Family Plan dan Viking: The Ultimate Obstacle Course. Pada tahun 2015 RCTI menyiarkan acara Ninja Warrior Indonesia. Acara ini merupakan acara yang diadaptasi dari *variety show* Jepang yaitu Ninja Warrior.

*Variety show* sendiri diartikan program hiburan yang terdiri dari berbagai format program dan tindakan, terutama pertunjukan musik, jogetan dan musik, agama, *moment today*, komedi sketsa, games dan biasanya diperkenalkan oleh pengantar (pembawa acara) atau *host* (Fachruddin, 2015, hlm.184). Acara sejenis *variety show* memberikan fungsi hiburan yang dimiliki televisi sebagai komunikasi massa. Ini sesuai dengan yang dikatakan Dominick dalam Elvinaro dkk (2009, hlm.14) bahwa fungsi komunikasi terdiri dari *surveillance* (pengawasan), *interpretation* (penafsiran), *linkage* (keterkaitan), *transmission of values* (penyebaran nilai), dan *entertainment* (hiburan). Memang di dalam acara *variety show* lebih banyak konten acara yang sifatnya menghibur seperti game, musik atau tarian.

Selain mempunyai fungsi menghibur, televisi juga mempunyai fungsi lain. Effendy dalam Elvinaro dkk (2009, hlm.18) mengatakan fungsi komunikasi massa secara umum adalah: informasi, pendidikan dan memengaruhi. Banyak tayangan acara televisi dari luar negeri yang ditayangkan tanpa *dubbing* atau mengganti

suaranya dengan bahasa Indonesia. Dari tayangan-tayangan seperti ini seseorang dapat belajar bahasa asing dari acara yang ditayangkan. Salah satu tayangan dari negara luar yang sering ditayangkan di Indonesia adalah acara-acara dari Jepang. Sehingga bahasa Jepang menjadi salah satu bahasa yang dapat dipelajari dari acara televisi.

Orang Indonesia sudah sering mendengar bahasa Jepang. Pada tahun 1941 Jepang masuk ke Indonesia dengan tujuan menguasai Indonesia. Sehingga 3,5 tahun Jepang berada di kawasan Indonesia. Selama masa pendudukan tersebut, bahasa atau istilah-istilah yang digunakan menggunakan bahasa Jepang. Sehingga sebelum berakhir masa pendudukan, Jepang membuat beberapa organisasi dengan menggunakan bahasa Jepang seperti, *Dokuritsu Junbi Inkai* (Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia), *Dokuritsu Junbi Chosakai* (Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia), *Heiho* (Tentara) dan *Kempetai* (Polisi Rahasia Jepang). Perkembangan bahasa Jepang di Indonesia semakin berkembang. Kalau pada zaman penjajahan, orang-orang Indonesia belajar bahasa Jepang secara terpaksa, tapi pada zaman sekarang orang-orang Indonesia dengan kemauannya sendiri belajar bahasa Jepang. Berdasarkan data dari Japan Foundation tahun 2012 ([https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/result/dl/survey\\_2012/2012\\_s\\_excerpt\\_j.pdf](https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/result/dl/survey_2012/2012_s_excerpt_j.pdf)), Indonesia berada di posisi kedua dalam jumlah pembelajar terbanyak di dunia. Jumlah pembelajar Indonesia yang belajar bahasa Jepang mencapai 872.411 orang, jumlah ini meningkat 21% dari data 2009 yang mencapai 716.353 orang.

Belajar bahasa Jepang tidak harus di sekolah atau tempat kursus, lingkungan sekitar juga dapat menjadi tempat belajar. Televisi juga dapat dijadikan media belajar bahasa Jepang. Karena televisi memiliki fungsi lain selain hiburan, yaitu pendidikan. Slameto (2003, hlm.54) mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar ada dua yaitu, faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern mencakup faktor jasmani (kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan) dan faktor kelelahan. Faktor ekstern mencakup faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode

mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pengajaran, waktu sekolah, standar pengajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah) dan faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat). Kalau dilihat dari pernyataan Slameto, dapat dilihat bahwa media massa mempengaruhi belajar seseorang. Dan salah satu yang termasuk ke dalam media massa adalah televisi. Acara televisi yang ditonton akan mempengaruhi para penonton. Maka dari itu, acara televisi sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran seseorang.

Dengan latar belakang tersebut, maka penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh *Variety Show* Jepang terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Jepang (Studi Kasus terhadap Siswa Kelas XII SMK 45 Lembang Tahun Akademik 2017/2018)**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar siswa sebelum ditayangkan *variety show* Jepang?
2. Bagaimana minat belajar siswa setelah ditayangkan *variety show* Jepang?
3. Bagaimana hasil belajar Bahasa Jepang siswa setelah menonton *variety show*?
4. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan setelah ditayangkan *variety show* Jepang?

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Acara *variety show* Jepang yang akan digunakan adalah acara 欽ちゃん&香取慎吾の全日本仮装大賞 (masquerade) yang ditayangkan di Nihon Terebi.
2. Minat yang diambil adalah ketertarikan siswa terhadap bahasa Jepang yang akan diperoleh dari tes minat dan angket.

3. Hasil belajar yang diambil adalah perolehan nilai hasil belajar yang akan diperoleh dari tes objektif.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa sebelum ditayangkan *variety show* Jepang.
2. Untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa sesudah ditayangkan *variety show* Jepang.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menonton *variety show*.
4. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan minat yang signifikan antara sebelum dan sesudah ditayangkan *variety show* Jepang.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai pengaruh acara *variety show* Jepang terhadap minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang dan ada atau tidaknya perbedaan minat siswa sebelum dan setelah ditayangkan *variety show* Jepang dan korelasi dengan hasil belajar.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

##### **1. Bagi Peneliti**

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan lebih mengenai pengaruh acara *variety show* Jepang terhadap minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang.

##### **2. Bagi Pengajar**

Penelitian ini dapat menjadi salah satu inovasi untuk mendukung proses pembelajaran agar siswa berminat mempelajari bahasa Jepang.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/ signifikansi penelitian dan struktur organisasi skripsi.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini berisi uraian tentang minat belajar, bahasa Jepang dan *variety show*

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

### **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang pengolahan data penelitian dan hasil penelitian

### **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

Bab ini berisi kesimpulan, implikasi dan rekomendasi