

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sebagai pembelajar bahasa Jepang, aspek mendengar, berbicara, membaca, dan menulis merupakan aspek yang harus pembelajar kuasai. Menurut Yuriko Asano (dalam Sudjianto & Dahidi, 2004, hlm. 97), tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar pembelajar bahasa Jepang dapat mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan.

Sesuai dengan pernyataan Yuriko Asano, bahwa hasil akhir dari pembelajaran bahasa Jepang diharapkan pembelajar dapat mengkomunikasikan gagasan menggunakan bahasa Jepang melalui lisan maupun tulisan. Namun, untuk mencapai hasil akhir tersebut, berbagai permasalahan pun muncul dan dialami oleh para pembelajar bahasa Jepang, khususnya dalam menggunakan bahasa Jepang secara lisan.

Dalam buku 「会話授業の作り方」 bahwa kesulitan yang dialami para pembelajar bahasa Jepang di antaranya,

「授業中、言いたいことや意見はあるのに、それをなかなか伝えることができない光景をよく目にします。このような言語力の問題には、発音が悪くて伝わらない、語彙力が不足している、適当な表現がわからなくて話せないなどの問題が含まれます。」

“ Di dalam kelas, banyak ditemukan suatu situasi di mana seseorang memiliki pendapat atau hal yang ingin dikatakan, namun ia tidak bisa mengungkapkannya sama sekali. Aspek kebahasaan juga termasuk ke dalam permasalahan (dalam berbicara), yaitu pelafalan yang buruk sehingga tidak tersampaikan, kurang dalam aspek kosakata, serta kurangnya pemahaman dalam penyampaian yang tepat.”

Selain itu, permasalahan lain yang dirasakan para pembelajar, yaitu

「成績もよくて語彙や文法の知識があるにもかかわらず、自身がなくて話せないタイプの学習者がいます。人前で話すことを恥ずかしがるのは、『間違い＝恥ずかしいこと』と考えて怖がってしまうこと原因があるようです。」

Talin Salisah, 2018

TEKNIK SEIYUU AUDIO VISUAL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

“Ada satu tipe pembelajar yang tidak bisa berbicara akibat dirinya tidak memiliki kepercayaan diri, meskipun memiliki nilai serta pengetahuan yang baik tentang kosakata dan tata bahasa. Kemungkinan penyebab yang membuat dirinya malu berbicara di hadapan seseorang adalah ketakutannya pada pola pikir yang mengatakan bahwa ‘membuat kesalahan = hal yang memalukan’.”

Dilihat dari permasalahan-permasalahan yang sudah disebutkan sebelumnya. Salah satu permasalahan yang dihadapi pembelajar di dalam aspek berbicara bahasa Jepang, yaitu kurangnya dalam penguasaan kosakata. Jika pembelajar menguasai banyak kosakata, maka semakin berkembang pula proses penguasaan kemampuan berbicaranya. Hal tersebut menjadi salah satu bagian penting dalam kemampuan berbicara bahasa Jepang seorang pembelajar.

Menurut Machi Hiromitsu (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004, hlm. 97), *Goi* adalah kumpulan kata. Lalu, Sudjianto dan Dahidi (2004, hlm. 97) menyatakan *Goi* (kosakata) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang perlu diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan.

Penguasaan kemampuan berbicara yang tidak mudah serta kemungkinan adanya kegiatan belajar dan mengajar yang monoton dapat mempengaruhi pembelajar untuk mencari hal menyenangkan serta suasana belajar yang berbeda dari biasanya.

Menurut Sembiring (2009, hlm 98), pembelajaran akan mencapai suasana yang diinginkan jika dalam pelaksanaannya bukan hanya *informing* (memberi informasi) dan *instructing* (memberi instruksi) saja, tetapi mengandung pula unsur *entertaining* (menghibur). Untuk menciptakan suasana pembelajaran tersebut, kegiatan pembelajaran yang memusatkan kepada keaktifan siswa adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan.

Missouri *Department of Elementary and Secondary School* (dlm Gora & Sunarto, 2010, hlm 10) memaparkan pendapat salah satu dari para ahli tentang pembelajaran aktif sebagai berikut.

“Silberman (1996) menggambarkan saat belajar aktif, para siswa melakukan banyak kegiatan. Mereka menggunakan otak untuk mempelajari ide-ide, memecahkan permasalahan, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif yaitu mempelajari dengan cepat, menyenangkan, penuh semangat, dan keterlibatan secara pribadi untuk mempelajari sesuatu dengan baik, harus mendengar, melihat, menjawab pertanyaan, dan mendiskusikannya dengan orang lain. Semua itu diperlukan oleh siswa untuk melakukan kegiatan—menggambarkannya sendiri, mencontohkan, mencoba keterampilan, dan melaksanakan tugas sesuai dengan pengetahuan yang telah mereka miliki.”

Yang perlu digarisbawahi dalam pernyataan Silberman adalah pembelajaran yang aktif merupakan hal yang menyenangkan, adanya keterlibatan secara pribadi untuk sesuatu dengan baik, harus mendengar, melihat, menjawab pertanyaan, dan mendiskusikannya dengan orang lain. Hal menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya mencakup satu individu pembelajar saja, tetapi adanya sangkut paut dengan pembelajar lainnya.

Berdasarkan pernyataan Silberman, salah satu teknik pembelajaran yang mencakup keterlibatan pembelajar dengan satu sama lain, yaitu *seiyuu*. *Seiyuu* atau bisa disebut dengan pengisi suara adalah kegiatan (sebagai bidang pekerjaan di Jepang) di mana seseorang menggunakan suaranya dalam mengisi suara karakter pada anime, film impor (*dubbing*), bahkan narator pada suatu acara televisi.

Menurut Yukihiro Yanagi (2016),

「“声優”という職業は、アニメーションのアフレコをはじめ、映画の吹き替え、ゲームの声やラジオの DJ など、活躍の場は広がり、人気職業のひとつになっています。」

“*Seiyuu* merupakan salah satu bidang pekerjaan terkenal dengan kegiatan-kegiatannya, dimulai dari mengisi sebuah animasi, *dubbing* film, mengisi suara pada game, sebagai DJ radio, dan lain sebagainya.”

Walaupun kegiatan mengisi suara ini dapat dilakukan seorang diri, kegiatan ini juga mencakup interaksi antar tokoh di dalam suatu film,

yang secara tidak langsung para pengisi suara akan berdiskusi untuk membangun karakter serta mendukung satu sama lain.

Selain itu, teknik *seiyuu* pula berkaitan dengan kegiatan akting layaknya drama, memainkan karakter yang sesuai dengan tokohnya. Hal tersebut dapat dijadikan sebuah referensi bagi pembelajar bahasa Jepang untuk mempelajari tidak hanya sekedar tata bahasa serta kosakata, tetapi intonasi, aksen, pelafalan, serta memposisikan diri kita dalam mengekspresikan diri untuk menyampaikan pesan kepada lawan bicara sesuai dengan situasi yang muncul.

Seiyuu yang memiliki keterkaitan kuat pada media, yaitu video (media audio-visual) menjadi kombinasi yang mendukung pembelajaran berbicara bahasa Jepang. Manfaat penggunaan media pembelajaran diungkapkan oleh Susilana dan Riyana (2009), di antaranya adalah menimbulkan gairah belajar. Kemp dan Dayton (1985) mengungkapkan pula bahwa media pembelajaran memberi kontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Sebuah penelitian yang menggunakan teknik *seiyuu* sudah dilakukan sebelumnya. Hasil penelitian yang berjudul “*Seiyuu* Sebagai Upaya Memotivasi Keinginan Belajar Berbicara Bahasa Jepang (Studi Kasus Kelas VAEX dan Kelas *Guntai* Lembaga Kursus Bahasa Jepang *Aki no Sora* Bandung)” oleh Robiatun Kurnia Sholihat menunjukkan bahwa teknik *seiyuu* dapat digunakan sebagai teknik pembelajaran alternatif bagi para pembelajar maupun pengajar bahasa dan teknik ini dapat dikembangkan dan dijalankan secara mandiri.

Lalu, penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Teknik Dubbing Film Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara” karya Sanda Nuryandi mendapatkan hasil bahwa adanya peningkatan kemampuan berbicara setelah diterapkan teknik *dubbing* dengan menggunakan media film pembelajaran berbahasa Inggris bertema tentang kehidupan sehari-hari. Tema yang diberikan merupakan tema yang sudah dipelajari seperti hobi (*shumi*) dan hal yang disukai (*sukina mono*). Kemudian dari hasil angket dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa menganggap teknik dubbing

cukup menarik, memotivasi, dan bisa meningkatkan kemampuan bahasa Jepang mereka.

Penambahan kosakata-kosakata baru memang merupakan modal yang penting dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang. Tetapi penguasaan kosakata-kosakata yang dimiliki dan sudah dipelajari sebelumnya dalam suatu situasi (topik) pembicaraan juga merupakan bagian yang penting. Melihat dari permasalahan hasil penelitian sebelumnya serta membantu pembelajar dalam penguasaan kosakata pada suatu situasi tertentu di dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang, penulis ingin melakukan penelitian dengan menggunakan teknik yang sama yaitu teknik pembelajaran *seiyuu* pada siswa SMA kelas 12 lintas minat dengan judul “Teknik *Seiyuu* Audio Visual Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

1. Bagaimana kemampuan berbicara siswa SMA kelas 12 lintas minat setelah menggunakan teknik *seiyuu*?
2. Bagaimana kemampuan berbicara siswa SMA kelas 12 lintas minat yang tidak menggunakan teknik *seiyuu*?
3. Apakah terdapat perbedaan signifikan terhadap kemampuan siswa SMA kelas 12 lintas minat yang menggunakan teknik *seiyuu* dan yang tidak menggunakan teknik *seiyuu*?
4. Bagaimana tanggapan siswa SMA kelas 12 lintas minat setelah diterapkan teknik *seiyuu*?

C. Batasan Masalah Penelitian

1. Penelitian ini menggunakan teknik pembelajaran pembelajaran *seiyuu* yang dilakukan hanya pada kelas 12 lintas minat SMA Negeri 1 Cianjur.

2. Pada penelitian ini, materi yang digunakan adalah materi *himana toki* (ungkapkan meminta saran, memberi saran, meminta izin) pada buku Sakura jilid 3.

D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa SMA kelas 12 yang menggunakan teknik *seiyuu*.
- b. Untuk mengetahui kemampuan berbicara siswa SMA kelas 12 yang tidak menggunakan teknik *seiyuu*.
- c. Untuk mengetahui perbedaan signifikan terhadap kemampuan siswa SMA kelas 12 yang menggunakan teknik *seiyuu* dan yang tidak menggunakan teknik *seiyuu*.
- d. Untuk mengetahui tanggapan siswa SMA kelas 12 setelah diterapkan teknik *seiyuu*.

2. Manfaat Penelitian

a. Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan pengetahuan mengenai teknik yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.

b. Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat kepada pendidik dalam mencoba menerapkan alternatif teknik pembelajaran agar pembelajar dapat mempelajari kemampuan berbicara bahasa Jepang menjadi lebih aktif.

E. Sistematika Penulisan

Urutan penelitian yang disusun diawali dengan bab I yang merupakan pendahuluan terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah

Talin Salisah, 2018

TEKNIK SEIYUU AUDIO VISUAL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II yang merupakan landasan teori yang terdiri dari subbab penjelasan mengenai teori pembelajaran, pendekatan, metode dan, teknik pembelajaran, *seiyuu*, media audio-visual. Kemudian dilanjutkan dengan bab III yang merupakan metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data. Selanjutnya adalah bab IV yang terdiri dari pembahasan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Terakhir, bab V yang terdiri dari simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan hasil analisis temuan penelitian.