

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam setiap pembelajaran bahasa tentu terdapat berbagai aspek yang perlu dipelajari dan diperhatikan, hal itu pun berlaku ketika kita mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Jepang. Tujuan dari pembelajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar mampu mengungkapkan suatu pendapat atau ide menggunakan bahasa Jepang. Sehingga untuk menunjang tujuan tersebut maka salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai adalah *goi* (kosakata)

Kosakata atau *goi* dalam bahasa Jepang dapat diklasifikasikan berdasarkan pada cara-cara, standar atau sudut pandang apa kita melihatnya. Berdasarkan asalnya, kosakata bahasa Jepang dapat dibagi menjadi tiga macam yakni *wago*, *kango*, dan *gairaigo*. Dalam *wago* atau kosakata bahasa Jepang asli terdapat salah satu karakter dari *wago* yang termasuk dalam *giongo* dan *gitaigo*. Ishida (Sudjianto dan Ahmad, 2009: 100) menyebutkan karakteristik dari *wago* antara lain adalah sebagai berikut:

- Banyak kata-kata yang secara simbolik mengambil tiruan bunyi terutama *gitaigo* seperti *ussura*, *honnori*, *daari*, dan sebagainya.
- Banyak kata-kata yang menyatakan hujan, tumbuhan, binatang, serangga, dan sebagainya.

Sehingga sudah jelas bahwa *giongo* dan *gitaigo* termasuk dalam *goi* dan merupakan hal yang harus dipelajari. Dalam pembelajarannya karena sering sulit untuk membedakan antara *giongo* dan *gitaigo* maka ada juga yang menggabungkan keduanya dan menyebutnya sebagai *onomatope*. (Sudjianto dan Ahmad, 2009 : 116)

*Onomatope* merupakan salah satu aspek yang penting untuk dipelajari dalam bahasa Jepang, karena *onomatope* dapat mengekspresikan berbagai bunyi dan keadaan dalam bahasa Jepang melalui kosakata yang sederhana. *Onomatope*

pun sering muncul dalam pembelajaran bahasa Jepang, seperti *dokkai*, *kaiwa*, *sakubun* dan lain sebagainya. Dalam pembelajaran *kaiwa* (berbicara) *onomatope* sering digunakan untuk memunculkan komunikasi yang alami. Sedangkan dalam pembelajaran *dokkai*, *onomatope* digunakan untuk menggambarkan suatu keadaan atau nuansa dalam sebuah wacana. Selain itu *onomatope* juga banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang. Antara lain *onomatope* banyak digunakan dalam novel, komik, film animasi yang berbahasa Jepang, kemudian ketika berbicara menggunakan bahasa Jepang, serta komunikasi melalui media sosial.

Dalam perkuliahan bahasa Jepang, *onomatope* sangat jarang dipelajari sehingga kebanyakan mahasiswa bahasa Jepang belum terlalu paham mengenai *onomatope*. Hal ini pun diungkapkan Imas (2005 : 4) dalam skripsinya “*Onomatope* merupakan salah satu aspek yang cukup sulit dipelajari dalam mempelajari bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan dalam bangku perkuliahan, tidak diberikan materi mengenai *onomatope* yang merupakan bagian dari *goi* (kosakata)”.

Selain itu, kesulitan yang dialami oleh pembelajar mungkin disebabkan karena jumlah *onomatope* dalam bahasa Jepang banyak, sedangkan padanan artinya dalam bahasa Indonesia sangat terbatas, serta masing-masing *onomatope* memiliki makna dan nuansa yang berbeda. Walaupun sebenarnya *onomatope* dapat dipelajari secara mandiri, namun dikhawatirkan mahasiswa kurang memahami makna dan nuansa penggunaan *onomatope* tersebut, sehingga dikhawatirkan mahasiswa dapat mengalami kesulitan dalam penggunaan *onomatope* dalam sebuah wacana dan kalimat.

Dalam hal ini pun penulis mengalami kesulitan yang sama dalam pembelajaran *onomatope*. Sehingga untuk mengatasi kesulitan tersebut maka dibutuhkan suatu cara yang dianggap tepat untuk membantu pembelajar dalam memahami *onomatope*. Oleh karena itu penulis bermaksud menggunakan salah satu komponen pembelajaran untuk mengatasi kesulitan tersebut, yaitu media.

Sudjianto, (2010 : 84-86) mengatakan bahwa “Media pembelajaran, untuk pembelajaran apa pun termasuk pembelajaran keterampilan berbahasa Jepang,

merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mutlak diperlukan dan keberadaannya tidak dapat diabaikan selama melaksanakan kegiatan pembelajaran”. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sadiman (Sudjianto, 2010 : 85) menyatakan bahwa “Media pembelajaran dapat digunakan untuk memberikan rangsangan atau motivasi bagi pembelajar agar dapat berfikir, menaruh perhatian, atau menaruh minat yang lebih terhadap materi yang sedang dipelajarinya”. Dengan menggunakan media juga dapat mempermudah pengajar dalam menyampaikan pelajaran.

Media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang sangat bervariasi tergantung pada tujuan dan materi yang diajarkan. Sehingga untuk memperoleh media yang baik, dalam pemilihannya harus sesuai dengan kondisi kegiatan pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, serta komponen pembelajaran yang lainnya.

Dalam hal ini penulis memilih media yang disesuaikan dengan karakteristik *onomatope* yang banyak menyatakan ekspresi mengenai suatu keadaan. Dan pemilihan media ini sesuai dengan harapan penulis, yaitu pembelajar tidak hanya mengetahui arti dari *onomatope* tetapi pembelajar pun dapat memahami makna, penggunaan, dan situasi bagaimana *onomatope* itu terbentuk. Sehingga dengan melihat karakter dan tujuan pembelajaran *onomatope* tersebut, penulis memilih media yang termasuk dalam klasifikasi media audio-visual yaitu film. Audio-visual berupa film dianggap tepat untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran *onomatope* karena film dapat menampilkan audio dan visual secara bersamaan sehingga dianggap dapat memperlihatkan ekspresi *onomatope* secara utuh.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, penulis bermaksud meneliti tentang media pembelajaran bahasa Jepang dengan judul penelitian :

**Media Pembelajaran *Onomatope* Bahasa Jepang (Studi Kasus Pemaparan Media terhadap Mahasiswa Tingkat IV Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI Tahun Ajaran 2012/2013)**

Penulis memilih tingkat IV sebagai obyek penelitian, karena tingkat IV telah mempelajari hampir semua materi perkuliahan, termasuk materi mengenai media

pembelajaran. Sehingga diharapkan tingkat IV dapat memberikan penilaian yang baik terhadap media pembelajaran ini

## 1.2. Masalah Penelitian

### 1.2.1. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah desain media pembelajaran *onomatope* bahasa Jepang?
2. Bagaimanakah pemaparan media pembelajaran *onomatope* bahasa Jepang?
3. Bagaimanakah hasil dari pemaparan media pembelajaran *onomatope* bahasa Jepang?
4. Bagaimanakah tanggapan mahasiswa tingkat IV terhadap media pembelajaran *onomatope* bahasa Jepang?

### 1.2.2. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian tidak meluas maka penulis membatasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Yang dimaksud dengan desain media pada penelitian ini adalah merancang media pembelajaran dengan cara menghimpun beberapa potongan film animasi dari berbagai sumber referensi yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran *onomatope* bahasa Jepang.
2. Karena jumlah *onomatope* sangat banyak maka penulis membatasi *onomatope* yang digunakan. Yaitu 36 *onomatope* yang terdapat dalam buku ajar bahasa Jepang dari tingkat I hingga tingkat III.
3. Penulis hanya ingin memaparkan pemahaman makna *onomatope* dan tanggapan mahasiswa terhadap media pembelajaran *onomatope* bahasa Jepang.

## 1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan antara lain sebagai berikut:

1. Mengetahui desain media pembelajaran *onomatope* bahasa Jepang.
2. Mengetahui pemaparan media pembelajaran *onomatope* bahasa Jepang.

3. Mengetahui hasil dari penerapan media pembelajaran *onomatope* bahasa Jepang.
4. Mengetahui tanggapan siswa mengenai media pembelajaran *onomatope* bahasa Jepang.

#### 1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Memberikan alternatif media pembelajaran *onomatope* bahasa Jepang.
2. Membuat pembelajaran *onomatope* bahasa Jepang mudah dipahami oleh pembelajar.
3. Menambah minat pembelajar terhadap pembelajaran *onomatope* bahasa Jepang.

#### 1.5. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan makna atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis akan menguraikan istilah tersebut sebagai berikut adalah :

##### 1. Media

Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Gerlach dan Ely (1971) dalam Azhar (2010: 3).

##### 2. Media Pembelajaran

Alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang dapat membantu menyampaikan pesan (dalam penelitian ini mengenai *onomatope*) dari sumber (penulis) kepada penerima pesan (mahasiswa). Dalam penelitian ini alat atau media yang digunakan adalah film tepatnya beberapa potongan film animasi yang menunjukkan kegiatan atau ekspresi kosakata *onomatope*.

##### 3. Pemaparan

Pemaparan media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penyampaian media pembelajaran yang kemudian akan diberi tanggapan oleh sampel penelitian.

#### 4. *Onomatope*

*Onomatope* merupakan salah satu komponen yang menarik dalam pembelajaran Bahasa Jepang karena mampu mengekspresikan berbagai bunyi dalam Bahasa Jepang, sehingga menambah variasi dalam mempelajari Bahasa Jepang. Sudjianto dan Dahidi (2009 : 115)

Dalam penelitian ini *onomatope* yang digunakan adalah *onomatope* yang terdapat dalam buku ajar bahasa Jepang dari tingkat I hingga tingkat III.

### 1.6. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. “Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan, menjabarkan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual”. (Sutedi, 2011 : 58)

#### 1.6.1. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. (Sugiyono, 2008 : 90-91). Penelitian ini dilakukan terhadap mahasiswa tingkat IV jurusan pendidikan bahasa jepang tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 90 orang sebagai populasi dan 48 orang mahasiswa tingkat IV sebagai sampel.

Penulis memilih mahasiswa tingkat IV jurusan pendidikan bahasa Jepang sebagai sampel karena telah mempelajari mengenai media pembelajaran sehingga pada semester sebelumnya, sehingga diharapkan

dapat memberikan penilaian yang baik terhadap media pembelajaran *onomatope* bahasa Jepang.

#### 1.6.2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. (Sutedi, 2008 : 155)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang berisi tanggapan mengenai media pembelajaran dan skala penilaian.

#### 1.6.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan studi pustaka

1. Angket : angket dibuat untuk mengetahui bagaimana hasil dari pemaparan media dan tanggapan mengenai media pembelajaran *onomatope* bahasa Jepang.
2. Skala penilaian : skala penilaian dibuat untuk memperoleh data yang berupa informasi mengenai penilaian media pembelajaran *onomatope* bahasa Jepang.
3. Studi pustaka : teknik pengumpulan informasi yang berkaitan dengan penelitian melalui sumber-sumber referensi baik melalui buku maupun website.

Langkah-langkah penelitian:

1. Memaparkan media pembelajaran kepada sampel.
2. Memberikan soal dan angket
3. Mengolah data.
4. Melaporkan hasil penelitian.

### 1.7. Sistematika Penulisan

#### 1. BAB 1 PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah penelitian, rumusan dan batasan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## 2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan dan menguraikan tentang pengertian dari media pembelajaran, jenis dan karakteristiknya, pentingnya penggunaan media pembelajaran, pengertian mengenai *onomatope* dan hal lain yang berkenaan dengan penelitian ini.

## 3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan dan menguraikan mengenai metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur pelaksanaan penelitian serta teknik pengolahan data.

## 4. BAB IV ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang analisis data penelitian, pengolahan data dan pembahasan.

## 5. BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Menjelaskan mengenai hasil kesimpulan serta saran atau rekomendasi dari penulis.