

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa Jepang merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing yang dipelajari di Sekolah Menengah Atas/Kejuruan. Mata pelajaran bahasa Jepang memiliki tujuan agar peserta didik dapat memiliki ketrampilan bahasa Jepang dan memiliki kemampuan berkomunikasi dengan lisan atau tulisan, kemampuan berbahasa memiliki empat aspek keterampilan, yaitu keterampilan mendengar, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Kemampuan berbahasa asing sangat berkaitan dengan pendidikan, karena bahasa merupakan alat berfikir dan juga bahasa merupakan aspek penting bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini difokuskan kepada ketrampilan membaca. Ketrampilan membaca merupakan proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat pada tulisan. Karena itu membaca merupakan suatu proses berpikir mengolah dan menyimpan suatu informasi, berbicara diarahkan kepada kemampuan mengungkapkan gagasan, perasaan dan sara secara lisan. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media dalam pembelajaran kosakata untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses belajar pada akhirnya diharapkan dapat memperoleh hasil yang memuaskan. Dalam sekolah menengah atas pelajaran bahasa Jepang hanya berlangsung 2 jam pelajaran dan itu dirasa kurang untuk menguasai pembelajaran karena mempelajari bahasa terlebih bahasa asing memerlukan intensitas belajar yang cukup tinggi, semakin intensif seseorang melakukan latihan maka semakin lancar seseorang tersebut dalam belajar bahasa. Pendapat tersebut Dulay (1982: 32) bahwa yang mempengaruhi seseorang dalam pemerolehan bahasa keduanya yaitu lingkungan mikro, adapun lingkungan mikro tersebut terdiri dari: (1) tonjolan (*salience*), (2) balikan (*feedback*), dan (3) frekuensi (*frequency*). Pada tahap awal mempelajari bahasa yaitu penemuan dan penguasaan kosakata. Menurut Tarigan (2008:2) mengemukakan bahwa semakin banyak kosakata yang dimiliki semakin besar pula keterampilan berbahasa.

Proses pembelajaran yang masih mempertahankan metode konvensional. Akan membuat siswa kesulitan menghafal kosakata pada materi pembelajaran, karena alokasi waktu materi pelajaran bahasa Jepang dirasa kurang, Karena bahasa Jepang bukan bahasa ibu atau disebut bahasa kedua maka ada beberapa yang perlu diperhatikan pada pembelajaran bahasa Jepang. Kemudian pemilihan media yang inovatif dan interaktif juga akan menambah motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan pemilihan media yang tepat akan menjadikan proses pembelajaran. Dengan memilih media yang tepat akan menjadikan proses pembelajaran yang tidak membosankan. Teknologi membuat dunia pendidikan lebih maju dan berkembang menjadikan guru dapat lebih kreatif dan inovatif, akan tetapi terdapat permasalahan yaitu cara menciptakan suatu media pembelajaran yang menarik dan efektif terutama dalam mempermudah siswa menghafal kosakata bahasa Jepang. Perlunya motivasi media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Buku cerita ilustrasi dengan penggunaan bahasa Jepang adalah salah satu sumber belajar dalam bahan ajar bahasa Jepang yang di dalamnya disertai dengan gambar atau ilustrasi yang dapat membantu siswa dalam menjelaskan atau menceritakan kembali isi bacaan yang terdapat di dalam buku tersebut. Selain itu, media buku bercerita merupakan salah satu media yang tepat untuk digunakan dalam merangsang kemauan dan kemampuan membaca peserta didik. Selain itu media buku cerita dengan ilustrasi juga dapat menstimulasi daya tarik peserta didik untuk membaca karena terdapat gambar yang dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami isi bacaan.

Saat ini mempelajari sumber belajar bahasa Jepang di sekolah sudah terdapat banyak sumber, akan tetapi sumber belajar di sekolah adalah buku, buku yang disediakan oleh sekolah kurang menarik karena hanya berisikan materi saja dan tidak disertai visualisasi atau ilustrasi dari materi, hal itu dapat membuat siswa jenuh dan menjadikan siswa dalam memahami materi menjadi lama, terlebih bahasa Jepang untuk kelas X yang berfokus pada materi pengenalan. Tentunya dalam materi pengenalan perlu pemahaman lebih, penggunaan ilustrasi pada

Aldy Aflahul Fikri, 2022

PENGEMBANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA KEGIATAN SEHARI- HARI DALAM BAHASA JEPANG

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

pengembangan ini dimaksudkan untuk merangsang daya imajinasi peserta didik dalam memahami materi pelajaran bahasa Jepang.

Dewasa ini dimana sudah memasuki era digitalisasi secara langsung teknologi berperan langsung dalam perubahan zaman dan laju kehidupan manusia. Menjadikan gawai sebagai kebutuhan hidup manusia, terlebih saat ini teknologi memiliki peran penting dalam kemajuan pendidikan, pada saat ini pendidik dan peserta didik tidak luput dari gawai, dikarenakan gawai dapat mempermudah proses pembelajaran, munculnya berbagai macam *Electronic Book* atau buku digital dapat mempermudah keduanya dalam mengakses materi pembelajaran. Lalu ilustrasi memiliki fungsi yaitu fungsi deskriptif yaitu menggunakan uraian sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang.

Ilustrasi mempunyai manfaat sebagai media komunikasi secara visual dan lebih mudah dipahami (Arifin dan Kusrianto , 2009, 70-71). Berdasarkan hal yang telah diuraikan diatas, maka peneliti ingin menawarkan penelitian media pembelajaran yaitu buku ilustrasi digital untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang karena media pembelajaran yang dicanangkan saat ini pembelajaran jarak jauh maka diperlukan media pembelajaran yang variatif dan interaktif terlebih peserta didik yang masih pemula dalam mempelajari bahasa Jepang. Untuk itu perlu stimulus lebih dalam meningkatkan minat peserta didik dalam belajar kosakata bahasa Jepang diperlukan adanya media yang menunjang proses pembelajaran peserta didik.

Dalam pengembangan buku ilustrasi ini akan menampilkan ilustrasi kosakata bahasa jepang dalam format digital, dengan adanya buku ilustrasi digital dalam Pembelajaran bahasa Jepang dapat menambah minat peserta didik untuk lebih giat membaca seperti media buku cerita disertai ilustrasi. Media buku ilustrasi digital merupakan pengembangan buku dalam format kosakata bergambar. Materi yang digunakan dalam buku ilustrasi tersebut adalah materi kelas X selama semester satu. Buku ilustrasi akan disesuaikan dengan kompetensi dasar yang telah dirancang sebelumnya.

Dengan demikian dalam penelitian ini peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran buku ilustrasi digital untuk menunjang pembelajaran menghafal kosakata bahasa Jepang siswa kelas X karena dapat membantu belajar peserta didik yang belum mengerti bahasa Jepang. Dengan harapan buku ilustrasi digital sebagai sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dalam memahami kalimat lebih mudah untuk mengetahui isi bacaan cerita tersebut. Dengan demikian, dalam penelitian ini peneliti ingin melakukan pengembangan media buku ilustrasi digital sehingga membantu siswa yang dominan pemula dalam mempelajari bahasa Jepang. Dengan harapan dapat melatih dan membantu pendidik dalam pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan buku ilustrasi digital untuk meningkatkan kemampuan kosakata kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang SMA kelas X ?
2. Bagaimana prototipe Pengembangan buku ilustrasi digital untuk meningkatkan kemampuan kosakata kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang SMA Kelas X ?
3. Bagaimana Hasil Penilaian terhadap prototipe pengembangan buku cerita sebagai upaya peningkatan kosakata kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang SMA Kelas X ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan penelitian yaitu :

1. Mendeskripsikan kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan buku ilustrasi digital untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang SMA Kelas X
2. Membuat Prototipe buku ilustrasi digital untuk menunjang peningkatan kemampuan kosakata bahasa Jepang SMA Kelas X

3. Mengetahui Hasil Penilaian terhadap prototipe pengembangan buku cerita sebagai upaya peningkatan kosakata kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang SMA Kelas X

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Secara praktis, manfaat penelitian ini yaitu penciptaan produk buku ilustrasi digital sebagai upaya meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang SMA Kelas X yang diharapkan meningkatkan hasil pembelajaran dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Selain itu diharapkan penelitian ini dapat membantu guru dalam mengajarkan Bahasa Jepang di jenjang SMA Kelas X.

2. Bagi Sekolah

Pengembangan buku ilustrasi digital diharapkan dapat menjadi lebih baik dalam pengembangan untuk menjadi objek penelitian semestinya dan di peruntukan untuk mempermudah proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan menarik.

3. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan kajian keilmuan, sumber pembelajaran bagi mahasiswa khususnya mengenai proses pengembangan buku ilustrasi digital untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang.

Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini diharapkan yaitu dapat mendukung dalam pemikiran teori tentang pengembangan buku ilustrasi digital Dan memberikan wawasan baru dan informasi yang jelas dalam pengembangan buku ilustrasi digital untuk meningkatkan kemampuan

kosakata kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang peserta didik. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber rujukan untuk penelitian sebelumnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Berdasarkan pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia (2019) maka struktur penulisan yang akan disusun adalah untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan, sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab satu ini dijelaskan mengenai tahapan yang telah ditulis oleh peneliti dalam menganalisis mengenai pengembangan buku ilustrasi digital untuk meningkatkan kemampuan kosakata kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang, yang akan dilakukan dengan urutan sebagai berikut :

- 1. Latar Belakang Penelitian**
- 2. Rumusan Masalah Penelitian**
- 3. Tujuan Penelitian**
- 4. Manfaat Penelitian**
- 5. Struktur Organisasi Skripsi**

BAB II : Kajian Teori

Pada bab dua ini peneliti menulis mengenai teori-teori yang berhubungan dengan variabel penelitian. Adapun cara penulisannya sebagai berikut :

- a. Deskripsi Teori**
- b. Penelitian Terdahulu**
- c. Hipotesis Penelitian**

BAB III : Metodologi Penelitian

Bagian yang mengarahkan bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya dari mulai pendekatan penelitian yang diterapkan, instrumen yang digunakan, hingga

langkah-langkah analisis data yang dipakai. Adapun tahapan-tahapan penelitiannya sebagai berikut :

- a. Metode Penelitian
- b. Partisipan dan Tempat Penelitian
- c. Pengumpulan Data
- d. Analisis Data

BAB IV : Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini dibahas temuan penelitian berdasarkan hasil rumusan masalah, analisis data dan pembahasan temuan penelitian.

BAB V : Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Simpulan, implikasi dan rekomendasi berisi mengenai penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis temuan penelitian serta saran untuk pihak-pihak yang terkait dalam pelaksanaan, pengguna hasil penelitian serta peneliti selanjutnya tertarik untuk melakukan penelitian yang serupa.