

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat mempelajari suatu bahasa, dalam hal ini bahasa asing, bunyi, huruf, kosakata, tata bahasa dan lain-lain merupakan unsur yang sangat diperlukan. Itu semua merupakan unsur bahasa yang menjadi satu kesatuan. Meskipun pembelajar bahasa asing mengetahui unsur-unsur bahasa tersebut, belum tentu pembelajar tersebut dapat mempergunakan bahasa asing yang dipelajarinya dengan baik.

Dalam proses pembelajaran bahasa asing baik secara formal maupun non formal, pembelajar dituntut untuk memiliki empat keterampilan berbahasa, antara lain menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut menjadi materi perkuliahan khususnya di Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Bandung. Karena pada dasarnya keempat keterampilan berbahasa tersebut satu sama lain saling berkaitan.

Wilga M. R (Mukhsin Ahmadi, 1990: 7) mengemukakan bahwa “Kebanyakan orang dewasa diperkirakan telah menggunakan waktunya dalam aktivitas komunikasi: 45% untuk mendengarkan, 30% untuk berbicara, 16% untuk membaca dan hanya 9% untuk menulis”. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar kegiatan manusia adalah mendengarkan.

Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya kita melalui suatu hubungan urutan yang teratur, yaitu menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Sejak kecil manusia mengawali aktivitas berbahasanya dengan terlebih dahulu mendengar dan menyimak kata-kata yang terdengar di telinganya. Kemudian dia akan berusaha untuk menirukan apa yang didengarnya itu. Begitu pula dengan pembelajar asing. Pertama-tama pembelajar akan mendengarkan kata-kata yang diucapkan oleh rekan bicaranya atau didengarnya melalui media. Kemudian menyimak makna yang disampaikan lalu berusaha untuk menirukannya.

Choukai (menyimak) merupakan salah satu mata kuliah yang cukup sulit bagi para mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Bandung. Terutama pada Tes Kemampuan Bahasa Jepang atau biasa disebut *Nihongo Nouryokushiken*. Di sana kita dituntut untuk memahami isi percakapan yang ada dalam Tes *Choukai* (menyimak) itu dengan cepat. Kesulitan yang dirasakan ini salah satunya disebabkan oleh karena mahasiswa yang tidak terbiasa mendengarkan penutur aslinya secara langsung. Mahasiswa hanya dapat belajar menyimak saat mata kuliah *Choukai* saja. Sehingga waktu untuk *Choukai* (menyimak) dirasa kurang cukup untuk meningkatkan kemampuan *Choukai* itu sendiri. Oleh karena itu, mahasiswa berusaha mencari media lain yang dapat membantu meningkatkan kemampuan menyimaknya, antara lain dengan cara mendengarkan lagu-lagu Jepang, menonton acara-acara televisi Jepang, menonton *dorama* Jepang dan

ada pula dengan cara menonton *anime*. Dengan begitu, mahasiswa belajar menyimak tidak bergantung pada saat mata kuliah *Choukai* saja, akan tetapi mahasiswa akan terbiasa menyimak penutur asli di luar jam mata kuliah yang dapat dilakukan kapan saja dan di waktu senggang.

Salah satu media yang cukup baik untuk memberikan pembelajaran menyimak adalah media audio visual, misalnya menggunakan *anime*. *Anime* merupakan animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton serta dipengaruhi gaya gambar *manga* (komik khas Jepang). *Anime* memiliki daya tarik tersendiri. Pengemasan audiovisual yang dimiliki *anime* sangat komunikatif dalam menyampaikan pesan-pesannya.

Anime masih jarang dipergunakan sebagai media pendidikan dan sumber pengajaran. Namun, meskipun begitu, *anime* cukup banyak digemari kalangan muda baik bagi orang yang sedang belajar bahasa Jepang maupun bagi yang tidak belajar bahasa Jepang. Dan tidak sedikit orang yang ingin belajar bahasa Jepang karena menyukai *anime*.

Dengan menonton *anime* berbahasa Jepang, penonton/pembelajar dapat melihat dan mendengar pelakon menggunakan bahasa Jepang dalam percakapan atau narasi yang dibacakannya. Selain melihat dan mendengar, penonton/pembelajar dapat membaca teks bahasa Indonesia yang tertera sebagai terjemahan dari percakapan atau narasi yang dibacakan tersebut. Kita juga dapat melihat ekspresi pembicara, sehingga hal ini dapat membantu

pembelajar dalam mengingat kata-kata yang biasa diucapkan atau kata-kata yang terdengar asing dalam *anime* tersebut. Apabila menonton *anime* ini menjadi suatu kebiasaan, maka kebiasaan ini merupakan perwujudan perilaku belajar. Dan apabila kita dapat mengoptimalkan media *anime* ini, maka dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang di luar perkuliahan.

Penulis beranggapan bahwa dengan menonton *anime* sangat bagus sekali dalam menunjang proses pembelajaran *Choukai*. Pembelajar akan selalu mendengar kata-kata dalam percakapan yang dilakukan oleh para pelakon *anime* tersebut, dan pembelajar dapat mengetahui arti kata-kata yang didengarnya itu dengan melihat teks yang tertera. Dengan demikian tanpa sadar pembelajar akan mendapat kosakata-kosakata baru yang terdengar dari *anime* yang ditontonnya tersebut.

Berdasarkan pada penjelasan tersebut, maka penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian lebih jauh mengenai pengaruh menonton *anime* dan kaitannya dengan kemampuan *Choukai* mahasiswa dengan judul ***“Pengaruh Menonton Anime terhadap Kemampuan Choukai (Penelitian terhadap Mahasiswa Tingkat III Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia)”***.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis utarakan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari menonton *anime* terhadap kemampuan *Choukai* mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang?
2. Bagaimana tanggapan mahasiswa mengenai pengaruh menonton *anime* terhadap kemampuan *Choukai* ?

2. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan lebih jelas dan tidak meluas, dalam penelitian ini penulis membatasi pada hal-hal yang berkaitan dengan masalah di atas, di antaranya:

1. hanya akan meneliti pengaruh menonton *anime* terhadap kemampuan *Choukai* mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang,
2. hanya akan meneliti tanggapan mahasiswa mengenai pengaruh menonton *anime* terhadap kemampuan *Choukai* mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan dan pembatasan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari menonton *anime* terhadap kemampuan *Choukai* mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang,

2. untuk mengetahui tanggapan mahasiswa mengenai pengaruh menonton *anime* terhadap kemampuan *Choukai* mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh berdasarkan tujuan penelitian di atas, yaitu:

1. Manfaat bagi penulis

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan lebih mengenai pemanfaatan media audio visual (*anime*) sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak (*Choukai*) di luar jam perkuliahan.

2. Manfaat bagi mahasiswa

Hasil penelitian ini dapat menjadi motivasi mahasiswa untuk lebih melatih keterampilan *Choukai* khususnya dengan media *anime*.

3. Manfaat bagi jurusan / pengajar

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi bagaimana pengajar dapat memanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan kemampuan *Choukai* mahasiswa.

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dan ketidakjelasan makna kata-kata atau istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis akan mendefinisikan istilah-istilah tersebut sebagai berikut :

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu (orang, benda, dan sebagainya) yang berkuasa atau yang berkekuatan (Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga). Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hubungan sebab-akibat antara menonton *anime* dengan kemampuan *Choukai* mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang.
2. Menonton yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan bagian dari kegiatan dalam belajar sebagai usaha mandiri mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan *Choukai* yaitu dengan menonton *anime*.
3. *Anime* adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton serta dipengaruhi gaya gambar *manga* (komik khas Jepang). (www.id.wikipedia.com)
4. Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan melakukan sesuatu (Kamus Umum Bahasa Indonesia). Kemampuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kecakapan mahasiswa dalam menyimak (*Choukai*).
5. *Choukai* adalah salah satu mata kuliah menyimak lisan (Bahasa Jepang) yang dilaksanakan di Laboratorium Bahasa (UPI Bandung).

E. Angapan Dasar

Ada tahapan-tahapan dalam memiliki keterampilan berbahasa, seperti yang diungkapkan oleh Tarigan (2008:2) bahwa: “Dalam memperoleh keterampilan bahasa, biasanya kita melalui suatu hubungan urutan yang terakhir: mula-mula pada masa kecil kita belajar menyimak bahasa kemudian berbicara; sesudah itu kita membaca dan menulis”.

Dengan kata lain, menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang paling awal kita pelajari sebelum mempelajari keterampilan bahasa lainnya.

Dalam proses pembelajaran bahasa asing, dalam hal ini bahasa Jepang, keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh pembelajar bahasa Jepang. Dan salah satu cara yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan menyimak (*Choukai*), adalah dengan menonton *anime*. Dengan menonton *anime*, pembelajar bahasa Jepang akan memperoleh kosakata-kosakata baru yang terdengar dari percakapan dalam *anime* tersebut. Selain itu, menonton *anime* dapat dilakukan di waktu senggang, sehingga pembelajar dapat menontonnya berulang-ulang. Tanpa sadar mereka menjadi tahu dan mengerti kata-kata yang sering diucapkan dalam *anime* tersebut serta mereka telah melatih keterampilan *Choukai* mereka sendiri.

F. Hipotesis

“Hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dituntut untuk melakukan

pengecekkannya” (Sudjana, 1996: 219). Berdasarkan pengertian hipotesis tersebut, dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

H_k : Ada pengaruh yang signifikan dari menonton *anime* terhadap kemampuan *Choukai* mahasiswa tingkat III Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang.

H_o : Tidak ada pengaruh yang signifikan dari menonton *anime* terhadap kemampuan *Choukai* mahasiswa tingkat III Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang.

G. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Experimental Design* atau sering disebut juga dengan istilah *Quasi Experiment*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain “*Pretest-Posttest Group*”. Di dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. “Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O_1) disebut *pretest*, dan observasi sesudah eksperimen (O_2) disebut *posttest*” (Arikunto, 2006: 85). Desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

$O_1 \ X \ O_2$

O_1 : *pretest*

X : menonton *anime*

O_2 : *posttest*

H. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI, sedangkan sampelnya adalah 10 orang mahasiswa tingkat III Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI. Pemilihan sampel ini karena sampel tidak biasa menonton *anime*.

I. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Tes *Choukai*

Tes ini dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan mahasiswa sebelum dan sesudah eksperimen. Terdapat 2 buah tes dalam penelitian ini, yaitu *pretest* yang digunakan untuk mengukur kemampuan mahasiswa sebelum eksperimen dan *posttest* yang digunakan untuk mengukur kemampuan mahasiswa setelah eksperimen. Tes yang digunakan diambil dari Tes Kemampuan Bahasa Jepang (*Nihongo Nouryoku Shiken*) level 2 bidang *Choukai* (menyimak). Oleh karena itu terhadap instrumen tidak dilakukan uji reliabilitas karena sudah dianggap valid.

2. Tes *Choukai* dari Menonton Anime

Tes ini dilakukan untuk mengumpulkan data penunjang serta untuk mengetahui sejauh mana daya ingat mahasiswa mengenai *anime* yang telah ditonton yang dikhususkan pada pemerolehan kosakata.

3. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui pendapat mahasiswa mengenai eksperimen yang telah dilaksanakan.

