

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Pendahuluan

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa di dunia yang paling diminati dan digunakan saat ini. Cara mempelajari Bahasa Jepang berbagai macam, dari yang mengikuti kursus, belajar dengan penutur asli, mempelajari dari buku pembelajaran maupun memanfaatkan teknologi komputer untuk belajar.

#### 2.2. Tinjauan Pustaka

Semakin meningkatnya jumlah peminat Bahasa Jepang di dunia, juga meningkatkan jumlah peminat Bahasa Jepang di Indonesia. Indonesia merupakan negara dengan jumlah pembelajar Bahasa Jepang peringkat keempat didunia. Berikut adalah data yang diambil dari Situs Pendidikan Bahasa Jepang tentang pembelajar Bahasa Jepang yang ada didunia.

**Tabel 2.1 Tabel daftar negara dengan pembelajar Bahasa Jepang Terbanyak** (Situs Pendidikan Bahasa Jepang, 2006)

<b>Negara</b>	<b>Jumlah Pembelajar</b>	<b>Ranking</b>
Korea Selatan	910.957	1
China	684.366	2
Australia	366.165	3
Indonesia	272.719	4
Taiwan	191.367	5

Berikut adalah beberapa studi terdahulu yang berhubungan dengan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Multimedia ini. Adri (2008) membahas tentang Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Media Pembelajaran. Menurutnya, pemanfaatan media dalam pembelajaran memberikan andil dalam proses belajar mengajar. Salah satu faktor keberhasilan proses komunikasi adalah penggunaan media yang kemudian dikembangkan bentuk-bentuk e-Media seperti CD, VCD, DVD yang bertujuan memberi alternatif model pendidikan yang tidak terkait oleh tempat dan waktu.

Dalam pembahasannya yang lain Adri (2008) membahas tentang Strategi Pengembangan Multimedia Instructional Design. Menurutnya multimedia interaktif adalah sebuah teknologi baru dengan potensi untuk mengubah cara belajar, cara mendapatkan informasi dan cara yang lebih menarik. Manfaat dari pengembangan multimedia instructional design diharapkan siswa dapat belajar lebih mandiri, lebih mudah, lebih nyaman, sesuai dengan kemampuannya dan tanpa ada kendala eksternal. Strategi yang baik akan melibatkan instructional designer pada setiap tahap pengembangan mulai dari mempresentasikan isi sampai tujuan pembelajaran.

Setiono (2007) membahas tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dan menerapkan media pembelajaran berbasis komputer. Media pembelajaran berbasis komputer yang telah dibuat bertujuan sebagai media bantu belajar siswa secara aktif walaupun tanpa guru, secara individual baik dirumah maupun disekolah. Perancangan dan pembangunan mediana menggunakan Macromedia Authorware 6.0, Microsoft Visual Basic 6.0 dan HelpMaker Authoring Tools.

Setiono (2008) membahas tentang Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran yang Berkualitas. Pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia menjadi suatu solusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan dikelas. Menurutnya format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan dalam lima kelompok yaitu : Tutorial, Latihan, Simulasi, Percobaan, dan Permainan.

Yil Yeh dan Chai Wei Wang (2003) meneliti tentang pengaruh dari metode belajar dan penjelasan kosakata berbasis multimedia dari pembelajaran kosakata dalam Multimedia Vocabulary Annotations and Learning Styles on Vocabulary learning. Tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti efektifitas dari tiga model pembelajaran dalam pembelajaran kosakata yaitu pembelajaran dengan teks, pembelajaran dengan gambar plus teks, dan pembelajaran dengan gambar plus teks plus suara. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa dalam pembelajaran kosakata lebih efektif dengan teks plus gambar.

Samiullah, Mohammad, Sania dan Osamu (2009) mengembangkan aplikasi Basic Kanji Courseware yang digunakan untuk para pemula yang akan mempelajari kanji dari Bahasa Jepang. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan para pelajar kanji bahasa Jepang dapat melakukannya tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu sehingga pembelajaran dapat dilakukan lebih fleksibel. Aplikasi ini terdiri dari pengelompokan radikal, mnemonik, ideograf, latihan dan kuis.

Mardika (2008) meneliti tentang Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD. Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan

multimedia pembelajaran kosakata Bahasa Inggris Sekolah Dasar, mengungkapkan kualitas multimedia pembelajaran ditinjau dari aspek isi, pembelajaran, tampilan dan pemrograman, serta mengetahui aspek daya tarik multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari penelitiannya adalah penggunaan multimedia pada pembelajaran kosakata Bahasa Inggris berdampak baik terhadap ketuntasan belajar siswa.

Soenarto (2006) membahas tentang Pembelajaran Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Hasil Belajar dan Persepsi Mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar kompetensi dengan menggunakan berbagai media pembelajaran dan untuk meningkatkan efektifitas mengajar melalui berbagai media pengajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar antara mahasiswa yang tergabung pada kelas yang berbasis multimedia dengan kelas yang tidak menggunakan multimedia.

Sriyanti (2009) membahas tentang Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Konsep. Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan model pembelajaran interaktif berbasis konsep pada suatu perkuliahan. Berdasarkan hasil penelitian bahwa model pembelajaran interaktif berbasis konsep meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa pada perkuliahan.

Kariadinata (2010) membahas tentang Penerapan Pembelajaran Berbasis Teknologi Multimedia. Tujuan penerapan aplikasi multimedia dalam pembelajaran adalah meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten pada pembelajaran yang

berpusat pada siswa, dan memandu untuk belajar lebih baik.

Puspatirta (2008) mengembangkan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Menggunakan Borland Delphi 8.0. Aplikasi ini ditujukan untuk membuat pemula untuk tertarik dalam belajar Bahasa Jepang. Dalam aplikasi ini pembelajaran Bahasa Jepang dilengkapi dengan gambar maupun audio. Pembelajarannya meliputi Pengenalan Huruf, Pengenalan Kata, contoh Percakapan, dan latihan soal.

Permana (2008) mengembangkan Aplikasi e-Learning Fisika dengan Script Lingo Macromedia Director, PHP dan MySQL. Aplikasi ini dibangun dengan berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dan databasenya menggunakan MySQL. Kemudian bahasa pemrograman script Lingo Macromedia Director digunakan untuk membuat simulasi.

Sarwiko (2009) mengembangkan Media Pembelajaran Konsep Dasar Pengolahan Citra Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director MX. Aplikasi ini menyajikan materi dengan menggunakan animasi, audio, video dan dilengkapi dengan soal-soal latihan. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan Macromedia Director MX.

Nicolas Gosal (2006) mengembangkan Pembelajaran Bahasa Prancis berbasis Multimedia dengan menggunakan Microsoft Power Point. Tujuan dari pengembangan pembelajaran ini adalah membantu pengajar dalam proses pembelajaran dan waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien. Materi dapat disajikan berulang-ulang dan diupdate sedemikian rupa. Hasil dari pembelajaran dapat dievaluasi dan dikontrol lebih mudah.

Fitria (2005) meneliti tentang Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris yang diterapkan pada Siswa Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *Research dan Development*. Tujuannya untuk mengetahui keefektifan dari media audio visual dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang telah dikembangkan sebelumnya pada siswa sekolah dasar.

Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Multimedia (APBJ) ini memberikan pembelajaran dengan menggunakan unsur-unsur multimedia sehingga dapat menciptakan aplikasi yang informatif dan menarik dipelajari, sehingga pengguna aplikasi yang menggunakan aplikasi ini dapat lebih mudah memahami informasi yang diberikan oleh aplikasi ini. APBJ dapat digunakan untuk siswa sekolah dasar, menengah hingga kalangan umum. Pada aplikasi ini selain membahas tentang tata Bahasa Jepang, juga menampilkan animasi penulisan huruf Jepang. Selain itu aplikasi ini juga memberikan soal latihan untuk membantu pengguna dalam memahami materi.

Aplikasi ini dikembangkan berdasarkan pada buku *Minna no Nihongo Shokyuu I* yang merupakan buku pedoman resmi pembelajaran Bahasa Jepang dari *The Japan Foundation*. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang yang dikembangkan ini, mengacu pada 10 bab pertama dari keseluruhan total 25 bab yang terdapat dalam buku *Minna no Nihongo Shokyuu I*.

Buku *Minna no Nihongo Shokyuu I* ini merupakan buku pedoman bagi pembelajar Bahasa Jepang yang akan menempuh ujian *Japanese Language Proficiency Test Level 4* atau setara dengan level pemula.