

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penguasaan bahasa asing pada era globalisasi saat ini merupakan keterampilan penting untuk meningkatkan daya saing di dunia pendidikan dan kerja. Dari banyaknya bahasa asing yang diminati di Indonesia, bahasa Jepang menjadi salah satu bahasa dengan jumlah peminat yang besar. Tingginya minat masyarakat dalam belajar bahasa Jepang dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti meningkatnya minat masyarakat terhadap budaya populer Jepang, kerjasama ekonomi antara Indonesia dan Jepang, serta terbukanya peluang kerja dan beasiswa di Jepang. Menurut Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud (2021), bahasa Jepang menduduki peringkat ketiga sebagai bahasa yang paling diminati dan dipelajari di Indonesia setelah bahasa Inggris dan Arab.

Ujian bahasa Jepang di Indonesia umumnya menggunakan standar kompetensi *Japanese Language Proficiency Test* (JLPT) yang diklasifikasikan menjadi lima level, dari level N5 (paling sederhana) hingga level N1 (level kompeten). Ada berbagai keterampilan yang diuji dalam JLPT. Keterampilan-keterampilan yang diuji dalam JLPT meliputi kosa kata (kotoba), tata bahasa (bunpou), keterampilan menyimak (*choukai*), dan keterampilan membaca (*dokkai*). *Dokkai* merupakan kemampuan dalam memahami arti dari teks tertulis bahasa Jepang dalam bentuk teks narasi, deskriptif, dan argumentatif. Namun, pada keterampilan ini seringkali menjadi tantangan bagi pelajar Indonesia, terutama pada level N5 dan N4.

Berdasarkan penelitian sebelumnya (Sari, 2022; Lestari, 2020), ada banyak hambatan utama dalam penguasaan *dokkai* bagi para pemula. Diantaranya yaitu

kurangnya bahan ajar bacaan yang sesuai dengan latar budaya siswa Indonesia, bahan bacaan yang cenderung kaku dan tidak menarik, dan kurangnya media digital yang mendukung pembelajaran *dokkai* secara mandiri. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan website pembelajaran *dokkai* berbasis cerita rakyat Indonesia untuk pembelajar bahasa Jepang tingkat N5 dan N4 sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar.

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang yang besar bagi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Pemanfaatan unsur visual, audio, dan teks memudahkan siswa dalam memahami materi lebih dalam. Siswa yang diajar dengan memanfaatkan media digital memperoleh peningkatan yang cukup besar dalam keterampilan membaca, menulis, dan berbicara dibandingkan kelas dengan metode belajar konvensional (Yulianti dkk., 2023; Lestari dkk., 2025). Pengembangan situs web menjadi salah satu solusi potensial untuk pembelajaran bahasa Jepang. Dalam situs web tersebut tidak hanya menyajikan bacaan sesuai dengan tingkat keterampilan siswa tetapi juga ilustrasi, elemen visual dan juga fungsi kamus digital. Media pembelajaran berbasis website ini dapat mendukung prinsip-prinsip pembelajaran campuran dan pembelajaran mandiri (*self-directed learning*) yang dibutuhkan dalam era digital seperti saat ini.

Penggunaan cerita rakyat Indonesia menjadi pilihan dalam konteks pengembangan materi konten pembelajaran *dokkai*, karena sebagian besar pembelajar sudah telah mengenal alur maupun tokohnya. Sheridan, dkk (2019) pada penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan bahan bacaan yang memiliki latar belakang budaya yang familiar dapat membantu pembelajar dalam memahami kosakata pada bacaan. Pengetahuan tersebut bertujuan untuk membantu pembelajar untuk fokus pada pemahaman bahasa Jepang tanpa terbebani proses pemahaman konteks cerita yang tidak familiar. Dengan mengadaptasi cerita tersebut ke dalam bahasa Jepang dan disederhanakan sesuai dengan tingkat N5 dan

N4, siswa akan lebih mudah memahami alur cerita dan secara bertahap meningkatkan kemampuan membaca mereka. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan situs web pembelajaran *dokkai* berbasis cerita rakyat Indonesia untuk pembelajar bahasa Jepang tingkat N5 dan N4 sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar. Situs web ini utamanya ditujukan kepada pembelajar bahasa Jepang tingkat N5-N4 di Indonesia, namun pembelajar internasional juga dapat menggunakan situs web ini untuk mendukung proses pembelajaran bahasa Jepang, sehingga dapat sekaligus mengenalkan budaya Indonesia melalui ragam cerita rakyat Indonesia kepada pengguna internasional.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang dikaji sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pembuatan situs web berbasis cerita rakyat Indonesia dalam Bahasa Jepang tingkat N5–N4 dengan penyajian kosakata sederhana, ilustrasi, dan elemen untuk mendukung pembelajaran *dokkai*?
2. Bagaimana respons pengguna terhadap situs web Yomunusa dari segi tampilan dan pengalaman pengguna (UI/UX) sebagai media pembelajaran membaca (*dokkai*) bahasa Jepang tingkat N5-N4?

1.3 Tujuan

1. Untuk mengembangkan situs web berbasis cerita rakyat Indonesia dalam Bahasa Jepang Tingkat N5-N4 dengan penyajian kosakata sederhana, ilustrasi, dan elemen untuk mendukung pembelajaran *dokkai*.
2. Untuk mengetahui respons pengguna terhadap situs web Yomunusa dari segi tampilan dan pengalaman pengguna (UI/UX) sebagai media pembelajaran membaca (*dokkai*) bahasa Jepang tingkat N5-N4.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Pengembangan situs web ini diharapkan dapat menjadi referensi pada penelitian selanjutnya mengenai pengembangan media pembelajaran digital, terutama terkait pemanfaatan media digital berbasis situs web sebagai media pembelajaran bahasa asing.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Pembelajar Bahasa Jepang Level N5 dan N4

Situs web yang dirancang diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang memiliki kegunaan (*usability*) yang baik dan aksesibel, sehingga dapat mendukung pembelajar dalam berlatih membaca (*dokkai*) bahasa Jepang tingkat N5-N4 melalui konten yang familiar dan mudah dipahami.

2. Bagi Penulis

Proses perancangan ini memberikan pengalaman kepada penulis dalam mengintegrasikan pengetahuan, kreativitas, serta kemampuan teknis untuk merancang media pembelajaran berbasis website yang sesuai, sehingga memiliki kegunaan (*usability*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) yang baik.

1.5 Luaran Proyek

Luaran dari penelitian ini berupa sebuah situs web pembelajaran *dokkai* yang memanfaatkan kedekatan budaya pembelajar Indonesia, yaitu dengan menggunakan cerita rakyat Indonesia sebagai bahan bacaan. Situs web ini menyediakan 20 cerita rakyat Indonesia, terdiri atas 10 cerita untuk tingkat N5 dan 10 cerita untuk tingkat N4. Seluruh cerita telah diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan pembelajar, baik dari segi kosakata, pola kalimat, maupun kanji yang digunakan, sehingga dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran *dokkai*.

Setiap cerita dilengkapi dengan ilustrasi sebagai pendukung visual untuk membantu pembelajar memahami konteks dan alur cerita secara lebih mudah. Selain

itu, situs web ini juga menyediakan fitur glosarium *kanji* yang memuat kosakata beserta maknanya sebagai bantuan bagi pembelajar dalam memahami kata-kata yang belum pernah dipelajari sebelumnya. Untuk menjangkau pengguna yang lebih luas, antarmuka situs web tersedia dalam dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.