

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat (Nurkholis,2013).

Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya. Dengan demikian pengajaran lebih berorientasi pada pembentukan spesialis atau bidangbidang tertentu, oleh karena itu perhatian dan minatnya lebih bersifat teknis (Nurkholis,2013).

Pendidikan pada masa modern ini tidak hanya didapatkan melalui pendidikan formal disekolah tetapi bisa didapatkan dimanapun. Salah satunya dengan cara otodidak. Belakangan ini cara belajar otodidak berkembang sangat pesat dilihat dari banyaknya buku-buku, video, dan artikel yang membahas bagaimana caranya mempelajari, mengembangkan, dan memahami suatu hal yang berkaitan dengan bidang tertentu.

Pemerintah Indonesia sendiri telah membuat program pendidikan untuk warga Indonesia sampai dengan Sekolah Menengah Atas melalui program Indonesia Pintar yang diatur didalam Permendikbud tahun 2016 nomor 19.

Sekolah Menengah Atas atau biasa disebut SMA adalah jenjang pendidikan formal di Indonesia yang diatur dalam Permendikbud tahun 2016 nomor 19 pasal 1 ayat 3 yang berbunyi :

” Pendidikan Menengah adalah jenjang pendidikan pada jalur pendidikan formal yang merupakan lanjutan pendidikan dasar, berbentuk sekolah menengah atas (SMA), madrasah aliyah (MA), sekolah menengah kejuruan (SMK) , dan madrasah aliyah kejuruan (MAK) atau bentuk lain yang sederajat”.

Sebagai contohnya adalah SMA Plus PGRI Cibinong yang dimana kata "Plus" pada nama SMA Plus PGRI Cibinong bermakna bahwa SMA PLUS PGRI Cibinong adalah Sekolah Menengah Atas yang memiliki program-program lain yang tidak dimiliki oleh Sekolah Menengah Atas lain pada umumnya.

Salah satunya SMA Plus PGRI Cibinong juga memiliki program "*Student Day*" dimana para siswa siswi setiap hari sabtu mereka diwajibkan untuk mempelajari ketrampilan-ketrampilan yang diluar dari mata pelajaran dan siswa siswi diberi kebebasan untuk memilih ketrampilan yang ingin mereka pelajari. Ditambah lagi adanya pelajaran bahasa asing selain dari bahasa Inggris yaitu bahasa Jepang.

Kegiatan belajar mengajar bahasa Jepang didalam SMA Plus PGRI Cibinong tidak hanya dilakukan oleh guru dan murid saja tetapi dibantu juga oleh *Nihongo Partners* yang didatangkan setiap tahunnya oleh Japan Foundation. Program *Nihongo Partners* (NP) adalah program yang mendukung pendidikan bahasa Jepang di negara-negara ASEAN dengan melaksanakan kegiatan pengenalan bahasa dan budaya Jepang di dalam maupun di luar kelas dengan sukarelawan yang berperan menjadi mitra percakapan maupun asisten dalam kegiatan belajar-mengajar, sebagai mitra dari pengajar dan siswa pembelajar bahasa Jepang. Para Partners sendiri juga akan memperdalam dan mempelajari bahasa maupun budaya setempat, dengan tujuan menjadi jembatan bagi negara-negara ASEAN dan Jepang (<https://www.jpfr.or.id/id/np/>).

SMA Plus PGRI Cibinong juga tidak hanya memberikan pelajaran bahasa Jepang tetapi juga menyediakan wadah bagi mereka yang ingin mempelajari bahasa dan budaya Jepang lebih dalam melalui kegiatan ekstrakurikuler yaitu Pesat Japanese Club .

Pesat Japanese Club adalah salah satu kegiatan ekstrakurikuler di SMA Plus PGRI Cibinong untuk para siswa yang memiliki ketertarikan pada Bahasa dan budaya Jepang. Budaya Jepang yang dipelajari tidak hanya budaya Jepang klasik tetapi juga budaya Populer Jepang.

Budaya Jepang sendiri sangatlah berkembang di Indonesia terutama Anime. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya Anime yang disiarkan di stasiun televisi lokal Indonesia contohnya *Doraemon*, *Crayon Shinchan*, dan lain-lain. Anime di Indonesia juga memiliki penggemar yang cukup banyak dimana salah satu festival Anime terbesar di Asia diselenggarakan juga di Indonesia yaitu *Anime Festival Asia : Indonesia* atau yang biasa disebut *AFA ID*.

Anime dalam perkembangannya secara global mulai berkembang pada tahun 1980-an menurut buku yang ditulis oleh Robin E. Brenner berjudul *Understanding Manga and Anime* tentang :

“The arrival of Anime on television is a big part of what led to the current manga boom. In the early 1980s, a few subtitled Anime shows were broadcast via UHF Channels, and soon edited and dubbed shows were making regular appearances on television including Star Blazers and Robotech, actually combination of three Animes series with an entirely new English script”.

Yang berarti kurang lebih “ kedatangan Anime kedalam televisi adalah sebuah bagian besar dalam perkembangan manga saat ini, Pada awal 1980-an, beberapa tayangan Anime bertakarir telah disiarkan melalui channel-channel UHF, dan dalam jangka waktu yang pendek tayangan-tayangan yang sudah diedit dan disulihkan telah muncul di televisi termasuk *Star Blazers* dan *Robotech*, yang sebenarnya adalah kombinasi dari 3 seri Anime dengan naskah berbahasa Inggris yang baru.”.

Penulis yang merupakan seorang alumni dari SMA Plus PGRI Cibinong dan Pesat Japanese Club merasa terpanggil untuk memberikan kontribusi terhadap SMA PLUS PGRI Cibinong khususnya pada kegiatan ekstrakurikuler Pesat Japanese Club. Penulis juga merupakan seseorang yang senang menonton Anime dan juga seseorang yang sedang mempelajari bahasa Jepang.

Berdasarkan paparan di atas maka penulis tertarik untuk meneliti pengaruh Anime terhadap kemampuan berbahasa Jepang siswa ekstrakurikuler Pesat Japanese Club SMA Plus PGRI Cibinong.

1.2 Tinjauan Pustaka

Setelah peneliti melakukan banyak telaah terhadap beberapa penelitian, ada beberapa yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Millah (2018) dengan judul skripsi “Psikologi Anime (Studi deskriptif pada Komunitas Anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)”, penelitian ini memberikan gambaran kepada penlitit tentang Anime dalam sudut pandang psikologi .
2. Penelitian yang dilakukan oleh Wahidati, Merry, Alvin (2018) dengan judul jurnal “ Pengaruh Konsumsi Anime Dan Manga Terhadap Pembelajaran Bahasa Dan Budaya Jepang”, penelitian ini telah menyimpulkan bahwa Anime dan Manga memberikan pengaruh terhadap pembelajaran bahasa Jepang.Oleh karena itu peneliti menuliskan hipotesis dalam penelitian yang dilakukan $X=1$.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Terdapat Pengaruh Anime terhadap kemampuan berbahasa Jepang.
2. Tingginya minat siswa ekstrakurikuler Pesat Japanese Club terhadap budaya Jepang.
3. Adanya minat siswa ekstrakurikuler Pesat Japanese Club terhadap Bahasa Jepang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas,maka yang menjadi pokok masalam dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana pengaruh Anime terhadap kemampuan berbahasa Jepang siswa ekstrakurikuler Pesat Japanese Club ?
2. Faktor-faktor apa saja yang membuat siswa ekstrakurikuler Pesat Japanese Club SMA Plus PGRI Cibinong menonton Anime ?

1.5 Batasan Masalah

Untuk menghindari agar tidak meluasnya penelitian ini, maka penulis membatasi penelitian ini hanya pada dua variabel penelitian yaitu X “Pengaruh Anime” dan Y “Kemampuan Berbahasa Jepang Siswa Ekstrakurikuler Pesat Japanese Club SMA Plus PGRI Cibinong”.

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh Anime terhadap kemampuan berbahasa Jepang siswa ekstrakurikuler Pesat Japanese Club.
2. Untuk mengetahui Faktor-faktor apa saja yang membuat siswa ekstrakurikuler Pesat Japanese Club SMA Plus PGRI Cibinong menonton Anime.

1.7 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan diatas , maka manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk Siswa Ekstrakurikuler Pesat Japanese Club SMA Plus PGRI Cibinong memper dalam dan meningkatkan kemampuan Bahasa Jepang karena adanya kegiatan ekstrakurikuler ini.
2. Untuk Mahasiswa Jurusan Sastra Jepang, penelitian ini diharapkan dapat membantu penelitian berikutnya.

1.8 Hipotesis

Berdasarkan kegiatan peneliti di ekstrakurikuler Pesat Japanese Club. Maka ditentukan hipotesa, siswa ekstrakurikuler Pesat Japanese Club SMA Plus PGRI Cibinong mengalami peningkatan kemampuan Bahasa Jepang melalui Anime.

Hipotesis : $N=1$

1.9 Definisi Operasional

Pengaruh : daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang

Anime : Animasi yang berasal dari Jepang

Ekstrakurikuler: : Kegiatan tambahan disekolah diluar dari kegiatan belajar mengajar

Pesat Japanese Club : Kegiatan Ekstrakurikuler yang berfokus mempelajari bahasa dan budaya Jepang

1.10 Sistematika Penelitian

Bab I Pendahuluan membahas tentang latar belakang masalah, tinjauan Pustaka, identifikasi, Batasan penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan teori, yang membahas tentang Animasi, Anime, dan SMA Plus PGRI Cibinong .

Bab III Metode Penelitian yang memuat jenis penelitian, populasi dan sampel, metode pengambilan sampel, jenis dan sumber data. Dalam bab ini juga akan diuraikan teknik pengambilan data, variabel penelitian dan definisi operasional, dan metode analisis data.

. Bab IV Hasil Penelitian yang berisi analisis data dan pembahasan yang memuat penyajian dan analisis data. Dalam bab ini juga akan dijelaskan mengenai hasil analisis pembahasannya.

Bab V adalah penutup yang memberikan uraian mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang diambil dari bab analisis data dan pembahasan penelitian. Selain itu, juga dikemukakan keterbatasan penelitian serta saran-saran yang bermanfaat bagi pihak-pihak lain dikemudian hari.

