

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Agar kita dapat berinteraksi dengan baik, kita harus berbahasa. Karena tidak akan terjadi interaksi wajar, jika tidak ada bahasa. Oleh karena itu, mempelajari bahasa merupakan hal yang sangat penting. Para ahli berpendapat mengenai pengertian bahasa, seperti Poerwadarminta (1984: 75) berpendapat bahwa “Bahasa merupakan sistem dari lambang (tanda berupa sembarang bunyi) yang dipakai orang untuk melahirkan pikiran dan perasaan”. Selain itu, Badudu dan Zain (1994: 107) berpendapat bahwa “Bahasa adalah alat yang digunakan manusia untuk saling berhubungan”. Dari pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui bahasa manusia dapat mengungkapkan pikiran dan perasaan serta dapat saling berhubungan antar sesama.

Satu diantara ribuan bahasa adalah bahasa Jepang, yang memiliki karakteristik tersendiri yang dapat kita amati melalui huruf yang dipakai, kosakata, sistem pengucapan, tata bahasa, dan ragam bahasanya. Sebagai masyarakat dunia, kita tidak hanya mempelajari bahasa nasional dan bahasa ibu saja tetapi perlu juga mempelajari bahasa asing untuk memperluas pergaulan dan memungkinkan kita untuk mengetahui informasi yang sedang terjadi di negara dan masyarakat lain.

Seperti kita ketahui dalam pengajaran bahasa asing sebagai bahasa kedua, ke tiga, dan seterusnya, penguasaan empat kemampuan bahasa (menulis, membaca,

menyimak, dan berbicara) merupakan tujuan dari proses pembelajaran. Masalahnya adalah bagaimana cara proses itu dijalankan agar pembelajar mendapatkan hasil yang maksimal.

*Goi* (kosakata) merupakan suatu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan. Asano Yuriko (1981: 3) menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang dengan baik dengan cara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan *goi* yang memadai.

Banyak media pengajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar dan juga untuk mengatasi sifat pasif peserta didik. Macam-macam media pengajaran diantaranya media visual sederhana, media proyeksi diam, media audio, media film, dan komputer. Media yang paling banyak digunakan adalah media visual sederhana, yakni benda sederhana dan benda tiruan seperti guru, siswa, foto, gambar, diagram, alas, dan papan tulis. Media ini banyak digunakan karena memiliki kepraktisan dalam pembuatan dan pemakaian, mudah dibuat sendiri oleh guru, pengaturan dan penyimpanannya mudah, dan tidak memerlukan biaya yang mahal pada saat pembuatan. Namun, media ini mempunyai kelemahan seperti gambar tidak dapat bergerak, tidak ada suara, dan kesan siswa terhadap suatu gambar bisa berbeda-beda.

Media proyeksi diam ada dua yaitu OHP dan *slide*. OHP memiliki karakteristik dapat melihat gambar yang besar dari jarak yang dekat, dapat ditayangkan dalam ruangan yang terang, mudah mengoperasikannya, mudah pengaturannya, dan transparansinya dapat dibuat sendiri oleh guru. OHP memiliki kelemahan seperti gambar dan tulisan tidak dapat bergerak, dan tidak ada suara. Sedangkan *slide* memiliki karakteristik dilihat dalam ruangan gelap, siswa terfokus pada slide, biaya tidak begitu mahal, dan dapat disimpan dengan mudah. Kelemahan *slide* sama dengan OHP.

Media audio terdiri dari kaset rekaman dan laboratorium bahasa. Kaset rekaman memiliki karakteristik dapat dipakai setelah direkam, dapat dipakai berkali-kali, penggunaannya praktis, bisa dipakai menggunakan *tape recoder*, dan biaya relatif murah. Kelemahan kaset antara lain, hanya dapat mendengarkan suara tanpa melihat gambar. Karakteristik laboratorium bahasa adalah siswa belajar individu, terfokus pada pekerjaannya sendiri, tidak terpengaruh oleh orang lain. Kelemahannya tidak semua sekolah memiliki laboratorium bahasa.

Media film seperti video, VCD dan DVD membuat siswa terfokus pada isi cerita film yang ditayangkan, tidak dapat ditayangkan per bagian, siswa harus menangkap isi cerita berdasarkan pemikiran masing-masing siswa. Komputer tidak praktis membawanya, bendanya cukup besar dan berat. Sedangkan laptop praktis membawanya, dan pengoperasiannya mudah.

Karena tidak terdapat laboratorium bahasa pada lokasi penelitian yang penulis pilih, maka media pengajaran yang penulis pilih adalah laptop dengan

*microsoft office power point* sebagai perangkat lunaknya (*software*). Power point memiliki beberapa kelebihan antara lain, dapat melihat wujud benda, dapat mendengarkan pengucapan kosakata, gambar dapat bergerak dan berwarna sehingga penyajian materi lebih menarik dan variatif, dan pengopersiannya mudah. Selain itu, akan tercipta suasana kelas yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa tidak hanya terfokus pada pengajar. Di sini pengajar bertindak sebagai fasilitator.

Penggunaan power point dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sungguh penting. Namun, banyak kendala yang dihadapi dalam pelaksanaannya, antara lain, tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang sama. Selain itu, masih jarang pengajar bahasa Jepang yang mampu menyusun materi yang akan diterangkan dalam bentuk power point.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang hal tersebut dalam penelitian yang berjudul **“Efektivitas Media Power Point Terhadap Pengajaran Kosakata Dasar Bahasa Jepang Pada Siswa SMK YPPT Bandung”**.

## **B. RUMUSAN DAN BATASAN MASALAH**

Berdasarkan uraian yang telah dirumuskan dalam latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah media power point efektif terhadap pengajaran kosakata dasar bahasa Jepang ?. Sedangkan batasan masalahnya adalah :

1. Bagaimana merencanakan proses belajar mengajar kosakata dasar bahasa Jepang dengan menggunakan power point ?
2. Bagaimana melaksanakan proses belajar mengajar kosakata dasar bahasa Jepang dengan menggunakan power point ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah melaksanakan proses belajar mengajar kosakata dasar bahasa Jepang dengan menggunakan power point ?

Agar penelitian ini lebih terarah, maka materi yang diajarkan hanya kosakata dasar bahasa Jepang mengenai waktu perjalanan yang bersumber pada buku ajar bahasa Jepang *インドネシアへようこそ 1* terbitan Japan Foundation.

### **C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis melalui penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memperoleh gambaran tentang perencanaan pembelajaran kosakata dasar bahasa Jepang dengan menggunakan power point
2. Untuk mengetahui gambaran pembelajaran kosakata dasar bahasa Jepang dengan menggunakan power point.
3. Untuk mengetahui perubahan kemampuan siswa setelah belajar kosakata dasar bahasa Jepang dengan menggunakan power point.

Sedangkan manfaat yang diperoleh melalui penelitian ini, yaitu :

1. Penyampaian materi akan lebih mudah sehingga dapat lebih dipahami oleh pembelajar dan memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
2. Pengajaran akan lebih menarik perhatian pembelajar sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi.
4. Pembelajar terfokus pada materi yang disampaikan dan belajar bahasa Jepang akan menyenangkan.

#### **D. DEFINISI OPERASIONAL**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penulisan penelitian ini, maka penulis menuliskan pengertian mengenai :

1. Efektivitas adalah keadaan yang menunjukkan keberhasilan suatu kegiatan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Poerwadarminta, 1990: 90).
2. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (AECT (Association of Education and Communication Technology), 1977: 21).
3. Power Point adalah program aplikasi yang dapat merancang dan membuat presentasi secara mudah dan cepat dengan hasil profesional (Rizky, 2005: 11).
4. *Kiso goi (basic vocabulary)* adalah *goi* yang ditentukan berdasarkan pertimbangan atau keputusan subjektif peneliti atau pendidik yang memiliki suatu tujuan (Machi dalam Kunio, 1992: 103).

## E. ANGGAHAN DASAR DAN HIPOTESIS

“Anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang berfungsi sebagai hal-hal yang akan dijadikan tempat berpijak bagi peneliti dalam melaksanakan penelitiannya” (Arikunto, 1992: 60). Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan dasar peraga secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar mengajar (Sudjana, 1997: 76).
2. Hasil pengajaran bahasa asing dalam mencapai tujuannya banyak tergantung pada pemilihan dan penggunaan media (Hardjono, 1988: 93).
3. Penggunaan multimedia diharapkan dapat merangsang siswa untuk aktif berbicara (Semi, 1993: 99).

Arikunto (1998: 67) mengartikan “hipotesis sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Hipotesis dalam penelitian ini, yaitu :

Hipotesis Kerja : Menggunakan power point dalam pengajaran kosakata dasar bahasa Jepang memberikan hasil yang efektif.

Hipotesis Nol : Menggunakan power point dalam pengajaran kosakata dasar bahasa Jepang tidak memberikan hasil yang efektif.

## **F. METODE PENELITIAN**

### **1. Metode**

“Metode penelitian adalah pendekatan yang dipilih dalam memecahkan masalah penelitian” (Sudjana dan Ibrahim, 2001: 172). Metode penelitian yang akan penulis lakukan adalah metode eksperimen karena bertujuan untuk menguji hipotesis. “Metode eksperimen adalah metode penelitian yang bertujuan untuk lebih meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses dan hasil kegiatan belajar mengajar” (Arikunto, 1998: 84). Dalam metode eksperimen terdapat kelompok yang disebut kelompok eksperimen (uji coba) dan kelompok kontrol.

### **2. Populasi dan Sampel**

“Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian” (Arikunto, 1998: 115). Yang dijadikan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK YPPT Bandung.

“Sampel merupakan bagian dari populasi yang dianggap mewakili seluruh karakter populasi tersebut” (Arikunto, 1998: 117). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X UJP dan X AP SMK YPPT Bandung.

### **3. Instrumen Penelitian**

“Instrumen penelitian adalah alat yang bertujuan untuk memperoleh data yang diinginkan sesuai dengan tujuan penelitian” (Arikunto, 1998: 137). Instrumen yang akan digunakan oleh penulis dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

a. Rencana Pembelajaran

Dalam penelitian ini, rencana pembelajaran dengan menggunakan power point yang digunakan sebagai pedoman pelaksana untuk *treatment* atau perlakuan pada kelas eksperimen dan kartu huruf dan kartu gambar digunakan sebagai pedoman pelaksana untuk *treatment* atau perlakuan pada kelas kontrol.

b. Tes Khusus

Tes khusus digunakan untuk mengetahui efektivitas media power point terhadap kemampuan menghafal dan mengingat kosakata dasar bahasa Jepang . Tes ini terdiri dari dua tahapan yaitu tes awal sebelum diberikan perlakuan (*Pre Test*) dan tes akhir setelah diberikan perlakuan (*Post Test*).

c. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh gambaran tentang tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

#### 4. Variabel Penelitian

“Variabel adalah faktor yang tidak tetap atau gejala yang diubah-ubah” (Sudijono, 2001: 33). Variabel dalam penelitian ini adalah :

- a. “Variabel bebas (X) adalah variabel yang tidak dapat diubah keberadaannya” (Arikunto: 1998: 108). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan.
- b. “Variabel terikat (Y) adalah variabel yang dapat diubah keberadaannya berupa pengubahan, peningkatan, atau penurunan” (Arikunto, 1998: 108). Variabel

terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan .

