

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Diantara negara maju yang diminati oleh banyak siswa di Indonesia adalah Negara Jepang. Karena Jepang memiliki teknologi yang maju, dan kebudayaan yang khas, maka secara otomatis perkembangan bahasanya pun meningkat. Jepang mempunyai Perguruan Tinggi yang sesuai dengan keinginan pelajar Indonesia, selain tentunya banyak beasiswa yang ditawarkan pemerintah Jepang kepada pelajar Indonesia (A'la, Miftahul, 2010: 69).

Seiring berkembangnya jumlah pembelajar bahasa Jepang di dunia, terutama di Indonesia, maka sebagian besar SMA di Bandung memasukkan mata pelajaran bahasa Jepang dalam kurikulum di sekolahnya.

Tingginya minat siswa SMA terhadap bahasa Jepang merupakan tantangan bagi pengajar untuk membuat pengajaran agar selalu menarik, serta tidak monoton. Oleh karena itu digunakan berbagai macam media pengajaran. Pemakaian media yang beragam, seperti, media gambar, lagu, CD, buku, bahkan film pun dipakai dalam pengajaran bahasa Jepang.

Banyaknya buku ajar yang beredar saat ini tentang bahasa Jepang tingkat dasar merupakan sarana media yang cukup baik dalam perkembangan pembelajaran bahasa Jepang. Pembelajar pun dapat belajar secara otodidak dalam kesehariannya. Tetapi, jika pembelajar sudah mengenal bahasa Jepang lebih lanjut, maka diperlukan bimbingan pengajar untuk membedakan pemakaian bahasa Jepang yang memang disesuaikan dengan kondisi. Contohnya, dalam kebiasaan memperkenalkan seseorang, di dalam bahasa Jepang tidak ada panggilan atau sapaan seperti Pak, Bang, Mas, Mba, sehingga nama seseorang yang diperkenalkan harus benar-benar diingat agar nyaman untuk percakapan berikutnya (Darjat, 2010:21).

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang fleksibel karena bahasa Jepang mempunyai banyak corak yang biasa kita temukan dalam kebiasaan sehari-hari. Misalnya orang bisa mengungkapkan lebih dari 10 gagasan yang sempurna dengan menggunakan satu kata bahasa Jepang. Dengan menguasai 10 kata kerja beserta bentuk-bentuknya sudah bisa membuat seseorang mampu mengatakan lebih dari 100 gagasan (Mente, Boye de, 2010:8).

Di dalam pengajaran bahasa Jepang di SMA terdapat berbagai macam cara untuk meningkatkan kosakata siswa. Misalnya dengan menonton tayangan

film-film atau anime. Mengingat kosakata dasar tersebut merupakan modal dasar dalam perkembangan aktifitas pembelajaran bahasa lainnya, seperti membaca, berbicara, dan menyimak, oleh karena itu, kemampuan menguasai kosakata dasar sangatlah diperlukan.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, penulis akan membuat penelitian kependidikan dalam sebuah skripsi yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Media Anime dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang”**

Dalam penelitian ini, digunakan media anime *あたしんち* yang berjudul *お弁当バトル*. Alasan digunakan media anime ini adalah:

1. Isi percakapan dalam anime *あたしんち* yang berjudul *お弁当バトル* ini sangat sederhana, karena merupakan anime bergenre anak-anak
2. Dengan digunakannya media anime *あたしんち* yang berjudul *お弁当バトル* ini, siswa diharapkan akan lebih tertarik dan lebih mudah memahami, karena merupakan bahasa yang digunakan sehari-hari secara informal.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Berikut terdapat rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang sebelumnya dipaparkan:

1. Bagaimanakah penggunaan media anime dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa jepang sebelum dilakukan treatment.
2. Bagaimanakah penggunaan media anime dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa jepang sesudah dilakukan treatment.
3. Apakah terdapat signifikansi setelah dilakukan treatment.

Agar pembahasan tidak mengalami perluasan topik, berikut terdapat batasan masalah dari rumusan masalah tersebut:

1. Penelitian ini hanya meneliti kosakata dalam anime あたしんち yang berjudul お弁当バトル。
2. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 14 Bandung.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, berikut terdapat tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini:

1. Mengetahui keefektifan penggunaan media anime dalam

meningkatkan penguasaan kosakata bahasa jepang sebelum dilakukan treatment.

2. Mengetahui keefektifan penggunaan media anime dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa jepang setelah dilakukan treatment.
3. Mengetahui adanya signifikansi setelah dilakukan treatment.

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini berdasarkan tujuannya adalah:

1. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu referensi dalam menggunakan media anime dalam pengajaran bahasa Jepang
2. Memberikan informasi keefektifitasan suatu media dalam pengajaran
3. Diharapkan memberikan kontribusi terhadap penelitian yang berkaitan dengan kependidikan.

1.4 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan alat, prosedur, dan teknik yang dipilih dalam melaksanakan penelitian (Djajasudarma, Fatimah, 1993:4).

1.4.1 Jenis Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang paling produktif, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik, dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab akibat (Sukardi, 2003:179)

1.4.2 Variabel Penelitian

Terdapat 2 variabel dalam penelitian ini, variabel X dan variabel Y.

X = Kelompok eksperimen, yaitu kelompok dimana siswa yang diajarkan dengan media anime

Y = Kelompok kontrol, yaitu kelompok dimana siswa yang diajarkan tanpa media anime.

1.4.3 Populasi dan Sampel

Populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian (Sukardi, 2003: 53). Jadi, dalam penelitian ini populasinya adalah siswa SMAN 14 Bandung.

Sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data disebut

sampel (Sukardi, 2003: 54). Sampel yang diambil ialah siswa kelas 2 pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

1.4.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Tes

Tes yang akan diberikan kepada siswa adalah *pretest* dan *posttest*.

Pretest yaitu test sebelum siswa mendapatkan materi ajar. Selanjutnya akan diberikan posttest yaitu test setelah siswa mendapatkan materi ajar.

Dalam pelaksanaan pretest maupun posttest, anime ditayangkan kepada siswa sebanyak 2 kali agar siswa dapat lebih memahami dengan jelas atas isi percakapan/kosakata yang diperdengarkan tersebut.

Dalam penelitian ini sebagai pengganti angket dilakukan observasi dalam kelas tersebut. Observasi yang dilakukan yaitu mengamati keadaan kelas sebelum, ketika, dan setelah dilakukan treatment. Sebagian besar keadaan kelas dapat dikondisikan dengan baik, walaupun terdapat beberapa anak yang kurang memperhatikan.

1.5 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara:

1. Studi Literatur, yaitu mengumpulkan berbagai sumber kesusastraan
2. Membuat *subtitle* (teks film) bahasa Indonesia dengan software *aegisub advance SSA subtitles* untuk mempermudah pemahaman siswa ketika menonton anime.
3. Menentukan sampel untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pengolahan data memakai metode statistika, dengan langkah-langkah:

1. Mencari skor variabel X dan Y
2. Menentukan *Mean*
3. Menentukan *Standar Deviasi*
4. Mencari *Standar Error*
5. Interpretasi data dengan mengacu pada t tabel.

1.6 Anggapan Dasar dan Hipotesis

Anggapan dasar dari penelitian ini adalah bahwa pembelajaran kosakata merupakan salah satu hal yang penting sehubungan dengan penggunaan bahasa misalnya, dalam menulis, membaca, berbicara, dan mendengarkan. Dari hal

tersebut kosakata memegang peranan penting dalam banyak situasi, dan penggunaan mediaupun turut andil didalamnya.

Hipotesis dikatakan sementara karena kebenarannya masih perlu diuji atau dites data yang asalnya dari lapangan (Sukardi, 2003:41). Hipotesis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah bahwa media anime dapat dipakai secara efektif dalam meningkatkan kosakata siswa sehubungan media tersebut memakai bahasa yang mudah dimengerti karena merupakan bahasa informal yang biasa digunakan sehari-hari.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian yang dimaksud, berikut uraian mengenai istilah-istilah dalam penelitian ini:

1. Efektivitas adalah keberhasilan tentang usaha dan tindakan
(<http://kamusbahasaindonesia.org>)
2. Media Pengajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses mengajar atau mengajarkan sehingga tujuan dari kegiatan belajar mengajar dapat tercipta.

3. Media Anime (アニメ) adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi gaya gambar manga, komik khas Jepang. Kata *anime* tampil dalam bentuk tulisan dalam tiga karakter katakana *a, ni, me* (アニメ) yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris "Animation" dan diucapkan sebagai "Anime-shon".

(<http://id.wikipedia.org/wiki/Anime>)

1.8 Sistematika Pembahasan

Secara sistematis skripsi ini dibagi menjadi 5 Bab:

BAB I : Pendahuluan yang terdiri atas latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, teknik pengumpulan dan pengolahan data, anggapan dasar dan hipotesis, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

BAB II : Landasan Teoritis, yang didalamnya memuat tentang metode dan

teknik pengajaran bahasa; definisi dan macam-macam media pengajaran serta fungsi dan manfaatnya; pengertian, penguasaan dan manfaat kosakata; dan hasil penelitian terdahulu.

BAB III : Metodologi Penelitian, mencakup populasi dan sampel, instrumen, tahap penelitian, serta teknik pengolahan data

BAB IV : Analisis Data, yaitu membahas tentang eksperimen, analisis, dan interpretasi data.

BAB V : Kesimpulan dan Saran, yaitu menguraikan tentang kesimpulan dari bab-bab sebelumnya, dan saran untuk penelitian selanjutnya.

