

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari kita menggunakan bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi. Bahasa merupakan salah satu unsur terpenting bagi kehidupan umat manusia, karena dengan menggunakan alat komunikasi seperti bahasa kita sebagai manusia dapat mengeluarkan pendapat, ide, pikiran kita kepada orang lain.

Menurut Gorys Keraf (2005:1), pengertian pertama menyatakan bahasa sebagai alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia.

Kedua, bahasa adalah sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vokal (bunyi ujaran) yang bersifat arbitrer, yang dapat diperkuat dengan gerak-gerik badaniah yang nyata. Ia merupakan simbol karena rangkaian bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia harus diberikan makna tertentu pula. Simbol adalah tanda yang diberikan makna tertentu, yaitu mengacu kepada sesuatu yang dapat diserap oleh panca indera..

Pendapat lainnya tentang definisi bahasa diungkapkan oleh Syamsuddin (1986:2), ada dua pengertian bahasa. Yaitu pertama, bahasa adalah alat yang dipakai untuk membentuk pikiran dan perasaan, keinginan dan perbuatan-perbuatan, alat yang dipakai untuk mempengaruhi dan

dipengaruhi. Kedua, bahasa adalah tanda yang jelas dari kepribadian yang baik maupun yang buruk, tanda yang jelas dari keluarga dan bangsa, tanda yang jelas dari budi kemanusiaan.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan kemahiran berbahasa mengembangkan potensi pribadi dan mendatangkan keuntungan bagi masyarakat, jika dipergunakan sebagai alat komunikasi yang baik terhadap sesama warga masyarakat.

Di dunia ini ada bermacam-macam bahasa satu dari ribuan bahasa di dunia ini adalah bahasa jepang, yang memiliki karakteristik tersendiri yang dapat kita amati melalui huruf yang dipakai, kosakata, serta ragam bahasanya. Sebagai masyarakat dunia kita juga perlu mempelajari bahasa asing untuk memperluas pergaulan kita di dunia dan untuk mengetahui informasi yang sedang terjadi di negara dan masyarakat lain.

Penguasaan bahasa meliputi empat keterampilan yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dalam proses belajar bahasa jepang sering menemukan hambatan baik dalam hal menulis dan membaca huruf, tata bahasa, dan kosakata, jumlah dan bentuk serta cara baca huruf dalam bahasa jepang sangat berbeda dengan bahasa indonesia dan bahasa lain di dunia, bahasa jepang memiliki huruf-huruf yang unik, yaitu huruf hiragana, katakana, kanji, dan romaji. Biasanya orang asing akan kesulitan dalam mempelajari huruf katakana dan kanji. Katakana biasanya digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari bahasa asing yang sudah diserap ke dalam

bahasa Jepang (外来語/*gairaigo*) selain itu juga digunakan untuk menuliskan onomatope dan kata - kata asli bahasa Jepang, hal ini hanya bersifat penegasan saja, sedangkan huruf kanji yang berupa huruf gambar atau huruf yang menyatakan suatu makna digunakan untuk menulis kata benda, kata kerja dan nama-nama asli jepang sehingga jumlahnya mencapai ribuan huruf. Komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan teori dari mata pelajaran tersebut. Pembuatan media pembelajaran sangat berguna untuk memudahkan sebuah proses pembelajaran. Teknologi informasi merupakan salah satu bagian teknologi yang berkembang dengan pesat dan aplikasinya sangat luas dewasa ini. Aplikasi teknologi informasi yang nyata misalnya dengan hadirnya multimedia dalam bidang pendidikan yang menghasilkan terobosan baru dalam meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses pembelajaran. Multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media yang berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video yang merupakan perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media yang ditekankan pada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media itu. Menurut Meyer (2007:199):

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, berkembang pula teknologi informasi dalam hal multimedia. Saat ini, multimedia memegang peran yang sangat besar dan memasuki hampir seluruh aspek kehidupan. Pendidikan, pemerintahan, bisnis, kesehatan, perbankan, telah menggunakan teknologi ini sebagai suatu cara yang memudahkan para pengguna dalam melakukan berbagai hal.

Dalam multimedia dikenal adanya *CAI*(*computer Assisted Instruction*), atau dikenal dengan perangkat ajar, yaitu komputer yang mengajarkan manusia dalam melakukan suatu hal. Bahasa memegang peran yang sangat penting karena tata cara bahasa merupakan sarana komunikasi antara dua atau lebih orang. Negara Jepang merupakan Negara dengan teknologi yang diakui oleh dunia, dan banyak kursus dan semacamnya menjamur di Indonesia. Dengan adanya perangkat ini diharapkan dapat meningkatkan minat untuk belajar dengan metode yang menyenangkan, sehingga tidak membosankan dan mampu merangsang imajinasi agar berfikir secara luas, dan menjadikannya sebagai sarana pengajaran yang efektif dan handal di tingkat SMA(sekolah menengah atas).

Melihat betapa besarnya potensi multimedia sebagai suatu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dalam pemberdayaan kualitas pelajaran.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan multimedia *game a i u e o* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa (pada peserta didik kelas X SMA)?
2. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa dalam membaca, menulis dan mengingat huruf kana (hiragana dan katakana) sebelum dan setelah menggunakan multimedia *game a i u e o*?

Masalah di atas selanjutnya dirumuskan menjadi judul sebagai berikut: "Penggunaan Multimedia yang Berbentuk *Game a i ueo* Sebagai Media Pembelajaran Huruf Kana untuk Siswa SMA"

C. Batasan masalah

Pembatasan masalah mengenai penggunaan multimedia yang berbentuk *game a i ueo* sebagai media pembelajaran huruf kana untuk siswa SMA meliputi:

1. Penelitian ini hanya akan meneliti hasil pembelajaran huruf kana (hiragana dan katakana) dengan menggunakan multimedia *game a i u e o*.

2. Penelitian ini hanya akan meneliti apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah pembelajaran huruf kana (hiragana dan katakana) dengan menggunakan multimedia *game a i u e o*.

Definisi operasional dalam penelitian ini diperlukan untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman antara pembaca dengan penulis mengenai beberapa istilah dalam judul penelitian, yaitu Penggunaan Multimedia yang Berbentuk *Game a i u e o* Sebagai Media Pembelajaran Huruf Kana (hiragana dan Katakana) Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar.

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan yang hendak dicapai secara umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana Penggunaan Multimedia yang Berbentuk *Game a i u e o* Sebagai Media Pembelajaran Huruf Kana untuk Siswa SMA.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Hasil belajar peserta didik sesudah pembelajaran dengan multimedia bentuk *game a i u e o* yang ditunjukkan dalam bentuk nilai pada aspek kognitif pada pembelajaran huruf kana (hiragana dan katakana).

2. Hasil belajar peserta didik sesudah pembelajaran dengan media papan tulis yang ditunjukkan dalam bentuk nilai pada aspek kognitif pada pembelajaran huruf kana(hiragana dan katakana).
3. Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan multimedia dengan yang menggunakan media papan tulis pada pembelajaran huruf kana(hiragana dan katakana).

E. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan bagi:

1. Peserta didik SMA untuk mempermudah memahami materi, meningkatkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman belajar yang bervariasi terutama pada pembelajaran huruf hiragana dan katakana.
2. SMA, terutama bagi guru dapat termotivasi dalam menggunakan multimedia sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada pembelajaran huruf hiragana dan katakana.
3. Bagi penulis dapat memberikan pengalaman dalam penelitian, khususnya penelitian pada penggunaan multimedia pada pembelajaran membaca dan menulis huruf kana(hiragana dan katakana).

F. Asumsi

Suharsimi Arikunto (1996:17) mengemukakan tentang anggapan dasar, yaitu: “Sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang akan dipakai untuk tempat berpijak bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian”. Asumsi untuk penelitian ini adalah:

1. Multimedia dapat membantu peserta didik dalam proses belajar yang lebih optimal dalam suasana kelas yang lebih kondusif, dan asumsi ini mengacu pada pendapat (Arsyad 2007: 24), adalah:

Multimedia menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata digunakan untuk menyerap informasi itu.

2. Hasil belajar membaca dan menulis huruf kana (hiragana dan katakana) merupakan gambaran kemampuan dan penguasaan teori pembelajaran huruf kana (hiragana dan katakana). Asumsi ini mengacu pada pendapat Moch Surya (1997:75) bahwa Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang menyangkut ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah melalui proses tertentu sebagai hasil belajar pengalaman dalam interaksi dengan lingkungannya.

G. Hipotesis

Suharsimi Arikunto (2002:64) mengemukakan bahwa “Hipotesis merupakan suatu jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai teruji melalui data yang terkumpul”. Perumusan hipotesis penelitian ini berpedoman pada pendapat Suharsimi Arikunto, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “Hasil belajar peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan multimedia lebih baik dari pada hasil belajar peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan media papan tulis”

H. Tinjauan Pustaka

a. Penggunaan Multimedia

a. Penggunaan

Penggunaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999:766) adalah “Penggunaan secara sederhana diartikan sebagai proses, perbuatan cara pemakaian sesuatu”.

b. Multimedia

Multimedia menurut Jack Febrian (2002:287) adalah “Istilah bagi transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi, baik bentuk

kata-kata, gambar video, musik, angka atau tulisan yang dirancang secara sistematis dan menarik serta *full colour* dan juga bersifat interaktif”.

Pengertian penggunaan multimedia mengacu pada pengertian penggunaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, serta pengertian multimedia menurut Jack Febrian, sehingga pengertian penggunaan multimedia dalam penelitian ini adalah suatu proses pemakaian berbagai media audio visual seperti gambar, animasi, *background* musik, video, suara pemandu, dan teks yang dirancang secara sistematis dan menarik serta *full colour* dan juga bersifat interaktif, dalam bentuk program *game aiueo*.

b. Pembelajaran Huruf Katakana

a. Pembelajaran menurut Komaruddin (2002:179) adalah “Suatu kegiatan untuk memperoleh pengetahuan atau pemahaman atau keterampilan (termasuk penguasaan kognitif, afektif dan psikomotor) melalui studi, pengajaran atau pengalaman”.

b. Huruf katakana

Huruf merupakan lambang dari suatu bunyi yang diproduksi oleh mulut manusia .

Katakana adalah salah satu daripada tiga cara penulisan bahasa Jepang. Katakana biasanya digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari bahasa asing yang sudah diserap ke dalam bahasa Jepang (外来語 /*gairaigo*) selain itu juga digunakan untuk menuliskan onomatope dan kata-kata asli bahasa Jepang, hal ini hanya bersifat penegasan saja.

c. Huruf Hiragana

Huruf hiragana melambangkan suku kata tunggal, dan digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari Jepang asli. Huruf Hiragana terbentuk dari modifikasi dan penyederhanaan kanji, sehingga huruf hiragana coretannya melengkung dan tidak bersudut tajam, sehubungan dengan hal tersebut Takebe (1988) menyebutkan bahwa huruf hiragana digunakan mulai jaman Edo, yang pada awal mulanya digunakan oleh kaum wanita sehingga hiragana dikenal dengan huruf wanita, dalam bahasa Jepang disebut *onnade*.

Penelitian ini adalah suatu kegiatan untuk memperoleh pengetahuan tentang cara penulisan dan membaca huruf hiragana dan katakana dengan mudah.

I. Metode penelitian

Dilihat dari sisi metode, penelitian ini tergolong penelitian eksperimen, karena peneliti ingin mengetahui hubungan sebab akibat antara pendekatan pembelajaran yang digunakan dengan kemampuan yang akan diukur.

1. Populasi dan Sampel

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas XSMA. Beberapa alasan yang melandasi diantaranya adalah : kemampuan yang akan diukur adalah kemampuan membaca dan menulis huruf kana (hiragana dan katakana).

Dengan pertimbangan tersebut peneliti ingin mengetahui pengaruh pembelajaran huruf katakana dengan menggunakan model pembelajaran *game a i ueo* terhadap kemampuan membaca dan menulis huruf kana (hiragana dan katakana) sekolah tersebut.

Adapun pemilihan kelas X sebagai kelas eksperimen, karena kelas pembelajaran huruf di kelas X terbilang masih dasar sehingga saat menginjak kelas XI para siswa sudah menguasai huruf katakana maupun hiragana.

Berdasarkan uraian diatas, maka populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMA kelas X. Sedangkan yang menjadi sampelnya adalah dua kelas XSMA yang diambil secara acak. Dari kelas yang terpilih tersebut, satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas yang lain merupakan kelas kontrol.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. *Tes* yang terdiri dari pretest dan posttest. Pretest diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengukur kemampuan awal masing-masing kelompok dan diberikan sebelum pembelajaran dilakukan. Sedangkan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan membaca dan menulis huruf kana (hiragana dan katakana) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- b. *Angket* digunakan untuk mengetahui respons siswa kelompok eksperimen terhadap pembelajaran huruf kana (hiragana dan katakana) dengan menggunakan model pembelajaran *game a i ueo* dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf hiragana dan katakana.

J. Tehnik Pengolah Data

Pengumpulan data diperoleh dengan jalan melakukan observasi langsung di kelas, ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana metode pembelajaran yang digunakan di lapangan disampaikan.

Kegiatan yang berikutnya adalah mewawancarai pengajar dan siswa serta menyebarkan angket, ini dilakukan untuk mengetahui pengetahuan para siswa mengenai berbagai huruf kana (hiragana dan katakana) dan mencoba menerapkan pembelajaran huruf kana (hiragana dan katakana) dengan media *game a i u e o*. Selanjutnya melakukan

penyampaian materi, kemudian diadakan tes untuk mengukur sejauh mana siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan.

K. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, asumsi dan hipotesis, metode penelitian, instrumen penelitian, teknik penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORITIS

Pada bab ini penulis akan mengemukakan teori – teori mengenai Pengguna multimedia, pembelajaran, huruf kana (hiragana dan katakana), dan *game a i u e o*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulisan akan mengemukakan mengenai metode dan desain penelitian, populasi dan sample penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, laporan hasil uji coba, dan prosedur penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan mengemukakan mengenai pembahasan dan hasil penelitian dari perencanaan dalam pembuatan multimedia, cara atau metode dalam penyampaian pembelajaran hurufkana(hiragana dan katakana), hasil belajar mahasiswa.