

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran bahasa merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh keterampilan, pengetahuan dan nilai – nilai positif dalam berbahasa dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. (Waluyo, 2012: hlm. 1)

Erat kaitannya dengan pembelajaran bahasa asing, salah satunya adalah bahasa Jepang. Dalam mempelajari sebuah bahasa kita dituntut untuk dapat menguasai empat kemampuan berbahasa itu sendiri, yaitu kemampuan menyimak (*kiku ginou*), kemampuan membaca (*yomu ginou*), kemampuan menulis (*kaku ginou*) dan kemampuan berbicara (*hanasu ginou*). Namun dalam mempelajari bahasa Jepang, selain dari menguasai empat kemampuan di atas, penting juga untuk bisa menguasai huruf, struktur kalimat dan lain sebagainya (Ratnawulan, 2012: hlm. 1-2). Untuk aspek kemampuan membaca, dapat dikatakan bahwa membaca merupakan kegiatan yang kompleks. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Cole bahwa membaca ialah proses psikologis untuk menentukan arti kata – kata tertulis. Membaca melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, ingatan, pengetahuan mengenai kata yang dapat dipahami dan pengalaman pembacanya. (Sudjianto, 2010: hlm. 1)

Seperti yang kita ketahui bahwa perkembangan teknologi dan informasi kian berkembang pesat. Setiap orang dapat memperoleh informasi melalui teknologi yang mereka miliki secara cepat, termasuk dalam mendapatkan pengetahuan kebahasaan. Teknologi telah memasuki berbagai aspek, dalam aspek pembelajaran bahasa, khususnya bahasa Jepang tidak luput dari pengaruh teknologi dalam bentuk media pembelajaran. Bagi penulis, media pembelajaran diciptakan untuk mempermudah proses belajar. Dengan adanya sebuah media dan mengacu

pada fungsi dari media itu sendiri di rasa akan lebih meningkatkan motivasi dan semangat dalam belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Muhammad (2008: hlm. 113) bahwa diperlukannya sebuah media yang dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri, menarik, mudah dimengerti dan tidak membosankan.

Dari pemaparan di atas, penulis tertarik membuat sebuah media pembelajaran demi mempermudah proses meningkatkan keterampilan berbahasa, khususnya dalam bahasa Jepang. Dalam hal ini penulis memfokuskan pada media dalam membantu mempelajari huruf Kanji untuk digunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca wacana bahasa Jepang dengan menggunakan media interaktif *Adobe Director*. Sebagaimana dikatakan oleh Sudjianto dan Dahidi (2004: hlm. 56) bahwa huruf Kanji merupakan salah satu aspek yang sulit bagi para siswa yang sedang mempelajari bahasa Jepang. Hal ini dirasakan terutama oleh siswa yang tidak memiliki latar belakang ‘budaya kanji’. Penulis rasakan sendiri ketika mempelajari bahasa Jepang terutama dalam aspek kemampuan membaca (*Dokkai*) bahwa kita tidak akan bisa membaca sampai kapanpun apabila kita tidak mempelajari hurufnya. Dalam bahasa Jepang kita mengenal empat jenis huruf yaitu huruf Hiragana, Katakana, Kanji dan Romaji. Sejauh ini dalam membaca dengan menggunakan huruf Kana (Hiragana dan Katakana) di rasa cukup memadai, namun ketika kita dihadapkan dengan adanya huruf Kanji, kecepatan dan irama kita dalam membaca akan sedikit tersendat. Akan tetapi hal tersebut belum tentu menjadi masalah pada setiap pembelajar bahasa Jepang, hal ini dipengaruhi oleh bagaimana cara mereka belajar dan pengalaman membaca itu sendiri. Selanjutnya, mungkin bagi sebagian orang saat ini mendengar kata ‘*Adobe*’ pasti akan teringat dengan sebuah *software* bernama *Photoshop* dan *Flash*. Kedua *software* tersebut memang populer sebagai *software* untuk keperluan mengedit foto dan keperluan media interaktif. Namun dalam perkembangannya sendiri dalam dunia media interaktif, *Adobe Flash* lebih banyak digunakan oleh pengembang dalam

mengembangkan media interaktif mereka. Dapat kita istilahkan bahwa *Adobe Flash* lebih terkenal dibanding dengan *Adobe Director*, sehingga pengembangan dari *Adobe Director* ini kurang ter-expose oleh media dan para pengembang media interaktif dalam dunia pendidikan khususnya di Indonesia. Baik *Adobe Flash* maupun *Adobe Director* sama – sama memiliki peran dalam perkembangan media interaktif, namun seiring berjalannya waktu *Adobe Flash* seakan – akan lebih laku terjual di pasaran. Perbedaan antara kedua produk tersebut telah menjadi banyak subjek diskusi, khususnya dalam komunitas pengembang *Director*. *Extensibility* adalah salah satu perbedaan utama antara keduanya, seperti beberapa dari berbagai macam *codec* yang dapat di impor. *Director* cenderung menjadi lebih besar dari *Flash*, namun jejak yang telah menjadi bagian dari kelemahan. Hal ini memanifestasikan kelemahan ke mana – mana erosi *Director* sebagai pemimpin *authoring tools*, terutama di jendela kritis tahun 1998 – 2000. Jejak *download plugin Shockwave Director* secara signifikan lebih besar dari jejak *download Shockwave Flash*. Selain itu, bermitra dengan distributor Macromedia seperti Dell, Apple, dll untuk memiliki *Flash plugin* pra-instal pada mesin untuk pengguna, sehingga mereka tidak akan di minta untuk menginstal perangkat lunak tambahan (Sugimin dalam <http://sugiminvipz.blogspot.com/2014/04/macromedia-director.html>). Di sini dapat penulis simpulkan bahwa efisiensi ruang penyimpanan dan proses penggunaan menjadikan *Adobe Director* sedikit digunakan oleh para pengembang. Hal ini berdampak pada pengembangan media interaktif untuk pembelajaran bahasa menjadi sedikit. Padahal dari segi fitur yang disediakan, *Adobe Director* memiliki lebih banyak fitur dibanding *Adobe Flash*, salah satunya yaitu fitur 3D interaktif.

Alasan penulis menggunakan media *Adobe Director* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Adobe Director* merupakan sebuah *software* yang dapat membuat berbagai macam media pembelajaran maupun *game* dengan berbagai metode. Hal ini dapat kita analogikan bagai

kita sedang membuat sebuah film dan kita berperan sebagai sutradara yang dapat mengatur film kita sesuka hati.

2. Penggunaan *interface* yang tidak begitu rumit, sehingga memudahkan siapapun untuk mempelajarinya.
3. *Adobe Director* ini dapat dioperasikan pada komputer maupun laptop dengan spesifikasi minimal *Processor Intel® Pentium® 4*, *Microsoft® Windows® XP Starter Pack 2*, *RAM* sebesar 512MB dan tidak menghabiskan banyak ruang pada *Hard Disk*.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan media interaktif terhadap pembelajaran bahasa Jepang yang dirumuskan dalam bentuk skripsi berjudul “*Efektivitas Penggunaan Media Interaktif “Adobe Director” terhadap Pembelajaran Kanji Dasar dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Wacana Bahasa Jepang*”.

1.2. Rumusan dan Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan mahasiswa Tingkat 1 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI dalam membaca wacana bahasa Jepang sederhana yang ditulis dengan huruf Kanji sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif *Adobe Director*?
2. Bagaimanakah manfaat atau hasil dari penggunaan media interaktif *Adobe Director* terhadap perkembangan pembelajaran Bahasa Jepang mahasiswa Tingkat 1 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI?

Supaya penelitian ini tidak menyimpang terlalu jauh, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya meneliti tingkat keterampilan mahasiswa Tingkat 1 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI dalam menguasai huruf Kanji dan membaca wacana bahasa Jepang sederhana.
2. Penelitian ini hanya meneliti hasil pembelajaran mahasiswa Tingkat 1 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI dengan menggunakan media interaktif *Adobe Director*.

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengukur tingkat kemampuan membaca wacana Bahasa Jepang yang ditulis dengan huruf Kanji pada mahasiswa Tingkat 1 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI tahun akademik 2014/2015.
2. Untuk mengetahui perbandingan kemampuan penguasaan huruf Kanji dan kemampuan membaca wacana bahasa Jepang sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif *Adobe Director*.

Manfaat yang ingin diperoleh berdasarkan tujuan penelitian ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

a. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran konseptual mengenai pembelajaran bahasa Jepang. Selain itu, dapat memberikan alternatif dalam meningkatkan kemampuan membaca wacana melalui sebuah media interaktif. Sehingga pembelajaran akan mengalami proses inovasi dan tujuan pembelajaran pun akan mudah untuk dicapai.

b. Manfaat Praktis

Disamping manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis dalam pembelajaran bahasa

Jepang di jenjang instansi pendidikan formal maupun non-formal.

1. Untuk memberikan gambaran mengenai kemampuan membaca wacana bahasa Jepang beserta huruf Kanjinya.
2. Untuk memberikan kemudahan dalam meningkatkan pembelajaran huruf Kanji dasar dan untuk meningkatkan keterampilan membaca wacana bahasa Jepang sederhana.

1.4. Definisi Operasional

Judul dari penelitian ini adalah “*Efektivitas Penggunaan Media Interaktif “Adobe Director” terhadap Pembelajaran Kanji Dasar dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Wacana Bahasa Jepang*”. Maka dari itu, penulis akan mendefinisikan makna kata – kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini demi menyamakan persepsi terhadap istilah yang ada dalam penelitian ini.

1. Pengertian efektifitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai. Di mana semakin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektifitasnya. (Hidayat, 1986 dalam <http://dansite.wordpress.com>). Dalam penelitian ini efektifitas yang di maksud yaitu efektifitas dari penggunaan media *Adobe Director*.
2. Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *Medium* yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arief S. Sadiman, dkk., 2006: hlm. 6 yang dikutip dari Sukiman, 2012: hlm. 27).
3. *Adobe Director* merupakan *software authoring* yang memposisikan diri sebagai software aplikasi multimedia untuk membuat aplikasi – aplikasi media yang *powerful* dan interaktif (Mulyanta dan Marlon, 2009: hlm. 8).

4. Kanji adalah huruf yang digunakan dalam rangka baca dan tulis di Jepang. Kanji sebagian besar dibuat di Cina untuk penulisan bahasa Cina. Kanji disampaikan di Jepang kira – kira pada abad 4. Oleh karena itulah huruf tersebut dinamakan kanji yang berarti huruf – huruf negeri Kan (Iwabuchi, 1989: hlm. 63).
5. Pengertian pengajaran adalah “*A preplanned, goal directed educational process designed to facilitate learning.*” (Pengajaran adalah sebuah proses pendidikan yang sebelumnya direncanakan dan diarahkan untuk mencapai tujuan serta di rancang untuk mempermudah belajar). (Tardif, 1987 dikutip dari <http://fitriano.blogspot.com>).
6. Pengertian wacana secara etimologis kata ‘wacana’ (*discourse*) berasal dari bahasa latin *discurrere* (mengalir kesana kemari) dan nominalisasi kata *discursus* (‘mengalir secara terpisah’ yang ditransfer maknanya menjadi ‘terlibat dalam sesuatu’, atau ‘memberi informasi tentang sesuatu’) (Vaas, 1992: hlm. 7, dikutip dari *Metode Analisis Teks & Wacana* oleh Stefan Titscher, dkk, 2009).
7. Pengertian membaca menurut Cole ialah proses psikologis untuk menentukan arti kata – kata tertulis. Membaca melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, ingatan, pengetahuan mengenai kata yang dapat dipahami dan pengalaman pembacanya. (Sudjianto, 2010: hlm. 1)

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi-eksperimen atau eksperimen semu. Pada menentukan subyek yang akan diteliti tidak dilakukan secara acak, tetapi dengan adanya pemilihan terhadap subyek –

subyek tertentu. Sehingga siswa menjadi control terhadap dirinya sendiri. Penelitian ini dilakukan secara langsung terhadap suatu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi atau tes yang dilaksanakan hanya menggunakan satu kelompok atau tanpa adanya kelas kontrol atau pembandingan. Variabel luar masih berpengaruh terhadap terbantuknya variabel dependen, sehingga hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata – mata dipengaruhi oleh variabel independen. (Sugiyono, 2012: hlm. 109).

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik *One-Group Pretest-Posttest Design*, dengan struktur seperti berikut:

$$\boxed{O_1 \ X \ O_2}$$

Keterangan:

- X** : perlakuan yang diberikan dan dilihat pengaruhnya dalam penelitian eksperimen ini. Perlakuan yang dimaksud ini berupa penggunaan media interaktif *Adobe Director* dalam kegiatan pembelajaran kanji.
- O₁** : tes atau observasi yang dilakukan sebelum X diberikan.
- O₂** : tes atau observasi yang dilakukan setelah X diberikan.

1.5.2. Populasi dan Sampel

Populasi yang digunakan dalam penelitian kali ini yaitu mahasiswa Tingkat 1 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI dan teknik yang digunakan yaitu teknik *One-Group Pretest-Posttest Design*.

1.5.3. Teknik Pengumpulan Data dan Pengolahan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- Studi literatur

- Menentukan populasi dan sampel penelitian
- Melaksanakan *pre-test*
- Melaksanakan perlakuan terhadap kelompok dengan metode yang telah ditentukan
- Melaksanakan *post-test* terhadap kelompok
- Menganalisis data
- Menyusun laporan penelitian
- Melaporkan hasil penelitian

1.5.4. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa test dan angket. Test akan berbentuk *pre-test* dan *post-test*, di mana penelitian akan meninjau terlebih dahulu kemampuan awal mahasiswa. Sedangkan angket untuk mengetahui respon terhadap penggunaan media beserta metode yang diterapkan.

a. Test

Test yang diberlakukan dalam penelitian ini merupakan pretest dan posttest. Dimana pada pretest ini peneliti akan mengukur kemampuan dari subyek penelitian atau mahasiswa dalam memahami wacana serta membaca huruf Kanji, sebelum dilakukan treatment. Setelah mengetahui hasilnya, dilakukanlah treatment terhadap mahasiswa dengan metode yang telah ditentukan. Kemudian untuk menilai perkembangannya, dilakukanlah posttest demi mengukur tingkat efektivitas dari media dan metode yang diterapkan. Dan pada akhirnya posttest akan menjadi tolak ukur apakah media dan metode yang digunakan efektif atau tidak.

b. Angket

Selain test, peneliti pun memberikan angket kepada mahasiswa untuk mengetahui respon terhadap media dan metode yang diterapkan dalam meningkatkan keterampilan membaca

menggunakan media interaktif. Selain itu mahasiswa juga dapat mengemukakan kesulitan – kesulitan yang dihadapi dalam menggunakan media maupun kesulitan dalam membaca.

1.6. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1.6.1. Anggapan Dasar

Anggapan dasar merupakan suatu teori baik yang sudah baku, rangkuman, kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak suatu kegiatan penelitian (Sutedi, 2005: hlm. 32).

Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah bahwa dalam penelitian terdahulu penggunaan media interaktif berbasis komputer sangat berpengaruh terhadap motivasi dan semangat belajar. Hal tersebut dapat meningkatkan daya tangkap mahasiswa terhadap materi yang diberikan. Semakin efektif pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *Adobe Director*, semakin meningkat pula penguasaan mahasiswa terhadap aspek penguasaan Kanji dan aspek membaca wacana bahasa Jepang.

1.6.2. Hipotesis Penelitian

Sejalan dengan paparan Sugiyono (2012: hlm. 96), bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta – fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Dalam penelitian ini terdapat dua hipotesis, yaitu Hipotesis Kerja (H_k) untuk hipotesis yang di terima, dan Hipotesis Nol (H_0) apabila hipotesis ditolak. Dengan kata lain, bila tidak terdapat hubungan dan kontribusi yang positif dan signifikan, maka H_k ditolak dan H_0 diterima. Begitu pun sebaliknya, bila terdapat hubungan dan kontribusi yang positif dan signifikan, maka H_k diterima, dan H_0 ditolak.

- H_k : Penggunaan Media Interaktif *Adobe Director* terhadap pembelajaran Kanji Dasar dalam meningkatkan keterampilan membaca wacana bahasa Jepang sederhana terhadap mahasiswa tingkat 1 DPBJ FPBS UPI efektif.
- H_0 : Penggunaan Media Interaktif *Adobe Director* terhadap pembelajaran Kanji Dasar dalam meningkatkan keterampilan membaca wacana bahasa Jepang sederhana terhadap mahasiswa tingkat 1 DPBJ FPBS UPI tidak efektif.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, menjelaskan landasan teori yang didalamnya menguraikan tentang media pembelajaran, wacana, huruf Kanji, media interaktif *Adobe Director* dan hasil penelitian terdahulu.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN, berisi uraian mengenai metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan pengolahan data, serta yang terakhir yaitu tahap pengolahan data.

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN, berisi tentang laporan kegiatan, data, dan hasil pengolahan, pembahasan dan disimpulkan apakah masalah penelitian terjawab atau tidak.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan penulis untuk bisa dijadikan bahan pertimbangan penelitian selanjutnya.