

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan adalah suatu institusi atau lembaga terpenting dalam pembentukan dan pengembangan generasi bangsa, masyarakat, individu yang dapat menjawab tantangan zaman melalui pengetahuan dan keterampilan yang cukup memadai dalam pengelolaannya secara profesional. Keberhasilan pembentukan dan pengembangan generasi tidak lepas dari proses atau cara dalam penyampaian pendidikan tersebut.

Media merupakan salah satu sumber daya pembentukan dan pengembangan lembaga pendidikan. Media bahkan merupakan unsur penting yang tidak dapat dipisahkan dari sumber daya alam, sumber daya IPTEK, dan sumber daya lainnya dalam pembentukan dan pengembangan lembaga pendidikan. Tanpa media tidak mungkin dapat dilakukan suatu kegiatan pembelajaran, terutama dalam hal penyampaian.

Pengajaran tidak dapat terlepas dari media pembelajaran. Apabila dikaji lebih dalam, pengembangan yang dilakukan oleh teknologi pengajaran semata-mata ditujukan untuk kepentingan pendidikan itu sendiri.

Yurri Heralegina, 2013

Efektivitas Media Interaktif Flash Manga Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Untuk Siswa Sma (Penelitian Eksperimen Semu Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium UPI Bandung)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Pada hakikatnya teknologi pengajaran merupakan semua media yang digunakan untuk pendidikan itu sendiri. Jadi, salah satu syarat utama agar suatu lembaga pendidikan dapat melaksanakan pembentukan dan pengembangan adalah dengan adanya media pembelajaran. Semua lembaga pendidikan di dunia khususnya di Indonesia ingin mewujudkan suatu perubahan terhadap lembaganya. Tentunya perubahan ke arah perkembangan dan kemajuan. Dengan melakukan perubahan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kuantitas dan kualitas pendidikan. Selain itu perubahan yang dilakukan oleh setiap lembaga akan mempunyai hasil yang berbeda sesuai dengan lingkungan masing-masing.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil perubahan yang dilakukan oleh suatu lembaga pendidikan. Menurut pengamat ekonomi Dr. Berry Priyono dalam Nasruddin, bekal kecakapan yang diperoleh dari lembaga pendidikan tidak memadai untuk dipergunakan secara mandiri, karena yang dipelajari di lembaga pendidikan sering kali hanya terpaku pada teori, sehingga peserta didik kurang inovatif dan kreatif (*Kompas*, 4 Desember 2004). Salah satu faktor penting yang mempengaruhi adalah media pembelajaran yang digunakan. Namun adanya media di suatu lembaga pendidikan bukan merupakan jaminan yang efektif dan dapat menunjang peningkatan kualitas pendidikan. Terkadang yang terjadi justru sebaliknya

akan membawa penurunan kualitas pendidikan atau bahkan menjadi tidak efektif dan percuma.

Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan, teknologi atau media pembelajaran yang efektif dalam suatu proses pengajaran merupakan salah satu unsur terpenting untuk kemajuan dalam dunia pendidikan yang harus kita dukung perkembangannya.

Dari beberapa referensi yang diperoleh, di antaranya merupakan laporan penelitian dari para peneliti terdahulu yang menggunakan multimedia sebagai objek penelitannya. Metode pengajaran kosakata dengan media komik, gambar, atau multimedia banyak juga yang telah diteliti. Penelitian-penelitian terkait tersebut dilakukan pada Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, maupun bahasa asing lain seperti bahasa Perancis. Selain itu metode penggunaan komik juga telah diteliti oleh peneliti dari jurusan seni rupa.

Pada kesempatan ini penulis mencoba meneliti media interaktif flash yang memuat beberapa cuplikan halaman dari komik yang banyak dikenal oleh kalangan pelajar. Di dalam setiap cuplikan komik tersebut dipilih kosakata yang digunakan dan dapat dijadikan bahan pembahasan pada menu berikutnya.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas media interaktif flash manga pada hasil belajar siswa?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan media interaktif flash manga dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

Dan, batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Materi yang akan dijadikan subjek penelitian adalah kosakata bahasa Jepang dasar.
2. Penelitian ini dilakukan pada siswa SMA kelas X Laboratorium Percontohan UPI Bandung.
3. Penelitian ini hanya akan meneliti efektivitas dari hasil belajar pada siswa yang menggunakan media interaktif flash manga dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dengan mengetahui perkembangan dan berbagai pengaruh dari membaca manga, dapat dipertimbangkan media atau teknik apa saja yang diperkirakan efektif untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar bahasa

Jepang. Dan jika membaca manga merupakan salah satu cara yang efektif, maka manga dapat menjadi salah satu media pembelajaran bahasa Jepang yang baik dan patut dipertimbangkan.

Menurut Suharsimi Arikunto (1989) "Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya suatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai". Berdasarkan hal tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang menggunakan media interaktif flash manga.
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan media interaktif flash manga dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Adapun manfaat yang akan didapat dari penelitian ini adalah :

1. Memperoleh alternatif cara pembelajaran kosakata bagi pembelajar bahasa Jepang.
2. Memudahkan siswa menghafal kosakata.
3. Meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran kosakata.
4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berarti bagi perkembangan proses KBM, khususnya proses KBM kosakata di SMA.

D. Definisi Operasional

1. Efektifitas

Dikutip dari <http://dansite.wordpress.com/2009/03/28/pengertian-efektifitas/> pada 22 Januari 2012 pukul 23:40, pengertian efektifitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Hal tersebut sesuai dengan pengertian efektifitas dinyatakan Danfar menurut Hidayat (1986) yang menjelaskan bahwa : “Efektifitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas,kualitas dan waktu) telah tercapai. Dimana makin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektifitasnya”.

Dari pengertian-pengertian efektifitas tersebut dapat disimpulkan bahwa efektifitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas,kualitas dan waktu) yang telah dicapai oleh manajemen, yang mana target tersebut sudah ditentukan terlebih dahulu.

2. Media interaktif

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘pengantar’. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh

pengetahuan, keterampilan atau sikap. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran*. Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata Latin *tekne* (bahasa Inggris “art”) dan *logos* (bahasa Indonesia “ilmu”). Erat hubungannya dengan istilah “teknologi”, kita juga mengenal kata teknik. Teknik dalam bidang pengajaran bersifat apa yang sesungguhnya terjadi antara guru dan murid. “Teknik” adalah prosedur dan praktek yang sesungguhnya dalam kelas.

Interaksi adalah suatu jenis tindakan atau aksi yang terjadi sewaktu dua atau lebih objek memengaruhi atau memiliki efek satu sama lain. Ide efek dua arah ini penting dalam konsep interaksi, sebagai lawan dari hubungan satu arah pada sebab akibat (<http://id.wikipedia.org/wiki/Interaksi> 23:59 22/01/2012).

Media interaktif adalah suatu perantara dalam kegiatan atau tindakan interaksi. Media interaktif dalam pembelajaran merupakan alat atau perantara dalam proses pembelajaran untuk mempermudah atau meningkatkan kualitas pendidikan.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan

motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

3. Program flash

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player.

Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dikutip dari http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash (02:53 23/01/2012).

4. Manga

Dunia perpustakaan Jepang memiliki banyak literatur. Salah satu di antaranya adalah komik Jepang atau *manga*.

Berdasarkan jenisnya, *manga* termasuk ke dalam pilihan media tradisional dalam bentuk cetak. Meskipun *manga* memiliki beberapa keterbatasan dan tidak termasuk ke dalam media teknologi mutakhir, namun *manga* merupakan suatu media yang cukup memberi pengaruh terhadap pembelajaran bahasa Jepang.

5. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

E. Metode Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen dengan menggunakan desain penelitian berbentuk “*One Group*”

Pre test-Post test Design”, dikenal juga dengan eksperimen semu. Adanya *pretest* sebelum diberi perlakuan dan diberikan *posttest* setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group before after* atau *pretest and posttest group design*.

O1 X O2

Keterangan:

O1 : Pre test

X : Perlakuan (treatment)

O2 : Post test

(Arikunto,2006)

2. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri dari :

- Observasi

Observasi berdasarkan pendapat Guba dan Lincoln (1981: 191-193) yang ditulis oleh Lex J. Moleong dalam bukunya bahwa, “Teknik pengamatan mampu memahami situasi-situasi yang rumit, teknik pengamatan juga memungkinkan melihat dan memahami sendiri perilaku dan kejadian yang sebenarnya terjadi di lapangan”. Pengamatan yang dimaksud di sini adalah pengamatan secara langsung oleh peneliti, sehingga dapat

diperoleh data dari siswa yang telah mendapatkan perlakuan media pembelajaran interaktif Flash Manga maupun dari siswa yang tidak menggunakan media interaktif Flash Manga.

- Angket

Menurut Sanapiah (1981 : 2-3) angket berfungsi sebagai teknik pengumpulan data (suatu teknik yang amat lazim dipakai di dalam penelitian-penelitian sosial).

3. Anggapan Dasar dan Hipotesis

Menurut Danasasmita dan Sutedi dalam Putri, (2012 : 8) “Anggapan dasar adalah suatu teori yang dijadikan sebagai kerangka berpikir oleh peneliti yang telah diyakini kebenarannya”.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan anggapan dasar bahwa penggunaan gambar memiliki efektifitas yang tinggi dalam pembelajaran terutama jika dikemas dalam bentuk manga (komik Jepang) yang kemudian ditampilkan dengan media interaktif flash. Gambar manga merupakan salah satu budaya Jepang yang sudah banyak dikenal terutama oleh siswa SMA. Maka gambar manga dalam bentuk media interaktif flash dapat memiliki nilai efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

“Hipotesis merupakan suatu jawaban yang dianggap kemungkinan untuk menjadi jawaban yang benar” (Surakhmad dalam Putri, 2012: 8). Berdasarkan pengertian tersebut maka penulis merumuskan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis kerja (H_k): Ada perbedaan yang signifikan dalam perbendaharaan kosakata antara sebelum dan sesudah siswa menggunakan media interaktif flash manga.
2. Hipotesis Nol (H₀): Tidak ada nya perbedaan yang signifikan dalam perbendaharaan kosakata antara sebelum dan sesudah siswa menggunakan media interaktif flash manga.

4. Populasi dan sampel penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Laboratorium UPI Bandung, sedangkan yang dijadikan sampel adalah 50 orang siswa kelas X SMA Laboratorium UPI Bandung.

Teknik penyampelan yang digunakan ialah teknik penyampelan secara random yaitu sampel yang didasarkan atas pertimbangan peneliti itu sendiri dengan maksud atau tujuan tertentu yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sutedi, 2007:149).

Dalam penelitian ini berikut variabel yang akan digunakan pada pengolahan data:

- Variabel Bebas (X) :

Perlakuan dengan menggunakan media interaktif flash manga pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

- Variabel Terikat (Y) :

Hasil belajar siswa dengan perlakuan media cetak untuk kelas eksperimen pada pembelajaran kosakata.

5. Instrumen penelitian

Penelitian ini bersifat kuantitatif dan instrumen penelitian memegang peranan penting dalam proses pengumpulan data. Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah;

- Tes

Tes ini dilakukan terhadap sampel untuk mengetahui sudah sejauh mana penguasaan kosakata bahasa Jepang baik sebelum maupun sesudah dilakukan eksperimen, yaitu dengan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan kepada semua sampel untuk mengetahui kemampuan setiap individu dalam mengidentifikasi kosakata sebelum dilakukannya eksperimen. Sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui perubahan kemampuan sample dalam mengidentifikasi kosakata setelah dilakukan eksperimen.

- Angket

Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada pembelajar yang dijadikan objek penelitian yang telah menggunakan media pembelajaran mengenai kosakata bahasa Jepang melalui media interaktif Flash Manga. Dengan tujuan untuk mengetahui respon pembelajar terhadap media interaktif yang dieksperimenkan serta mendapatkan informasi tentang tanggapan, kesulitan-kesulitan setelah menggunakan media interaktif tersebut.

6. Waktu dan tempat penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung.

7. Prosedur penelitian

Berikut merupakan langkah langkah dalam penelitian :

- Memberikan O1 (*pre test*) untuk mengukur kemampuan siswa sebelum diberikan pembelajaran huruf kanji dasar dengan menggunakan multimedia.
- Memberikan perlakuan kepada subjek X, yaitu pembelajaran huruf kanji dasar dengan menggunakan multimedia.
- Memberikan O2 (*post test*) untuk mengukur prestasi belajar setelah siswa diberikan perlakuan.
- Membandingkan O1 dan O2.

- Mengolah data dengan menggunakan teknik statistik.

F. Sistematika Penulisan

Pada BAB I mengenai Pendahuluan yang di dalamnya memuat Latar belakang masalah, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian yang mencakup teknik pengumpulan data, hipotesa, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, waktu dan tempat penelitian, juga prosedur penelitian, dan sistematika penulisan.

Dalam BAB II terdapat teori-teori yang tergabung dalam poin landasan teori yang juga menjelaskan mengenai pengertian pembelajaran, pengertian tentang media interaktif flash manga dan kosakata.

BAB III memuat mengenai deskripsi umum tentang metode penelitian, deskripsi analisis penelitian yang digunakan dan teknik pengolahan data, hasil analisis data angket dan tes khusus.

BAB IV berupa hasil dan pembahasan yang menjelaskan tentang temuan penelitian beserta pembahasannya.

Kemudian dalam BAB V memuat kesimpulan dan saran.

