

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi utama manusia. Dengan menggunakan bahasa, manusia mampu mengungkapkan ide, gagasan, pikiran, dan keinginan. Di era globalisasi ini penting sekali untuk mempelajari bahasa asing. Hal ini sangat diperlukan oleh masyarakat supaya dapat berhubungan dengan bangsa lain. Salah satu bahasa asing yang dipelajari oleh sebagian masyarakat Indonesia adalah bahasa Jepang.

Pembelajar bahasa Jepang diharapkan mampu menguasai bahasa Jepang dan mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan. Dalam mempelajari bahasanya, pembelajar harus mempelajari kosakata bahasa Jepang. Aspek terpenting dalam mempelajari bahasa salah satunya adalah kosakata. Seperti yang diutarakan oleh Tarigan (1993: 2), keterampilan seseorang dalam berbahasa sangat dipengaruhi oleh kualitas pemahaman dan kuantitas kosakata yang dimiliki oleh seseorang, sehingga semakin kaya kosakata yang dimiliki maka akan semakin besar pula kemampuan berbahasanya. Demikian halnya dengan bahasa Jepang, semakin banyak kosakata yang dikuasai akan mempermudah seseorang untuk berkomunikasi dengan bahasa Jepang. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjianto dalam buku *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang* bahwa, *goi* (kosakata) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus di perhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan (Sudjianto, 2004: 97).

Dengan teknologi yang berkembang sangat cepat, pembelajaran bahasa menjadi jauh lebih mudah. Media pembelajaran berbasis komputer adalah salah satu variasi penggunaan media pendidikan modern yang dapat dipakai dalam pembelajaran. Seiring kemajuan teknologi, diciptakanlah *software-software* yang dapat digunakan untuk mempermudah pembelajaran menggunakan komputer. *Software* adalah salah satu program yang berjalan di dalam sebuah komputer. Saat ini sudah banyak *software* yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa. *Software* pembelajaran bahasa Jepang pun sudah bisa ditemukan di internet. Bahkan beberapa bisa didapatkan secara gratis. Adanya *software* pembelajaran bahasa Jepang tersebut sangat membantu baik pengajar maupun pembelajar bahasa. *Software-software* tersebut membuat pembelajar lebih tertarik mempelajari bahasa Jepang dan tidak membosankan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul *Efektivas Penggunaan Multimedia Eurotalk Japanese dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang (Studi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMP Laboratorium UPI Bandung)*.

## **1.2 Rumusan dan Batasan Masalah**

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa kelas VII SMP Laboratorium UPI Bandung dalam menguasai kosakata dengan menggunakan

*software Eurotalk Japanese* dan tanpa menggunakan *software Eurotalk Japanese*?

2. Bagaimana efektivitas penggunaan *software Eurotalk Japanese* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang terhadap siswa kelas VII D SMP Laboratorium UPI Bandung?
3. Bagaimana respon siswa kelas VII D SMP Laboratorium UPI Bandung terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan *software Eurotalk Japanese*?

### 1.2.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- Penelitian ini hanya meneliti tentang efektivitas media pembelajaran *software Eurotalk Japanese* untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang.
- Penelitian ini dilaksanakan untuk meneliti pengaruh media pembelajaran *software Eurotalk Japanese* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang.
- Di dalam penelitian ini hanya membahas tentang kosakata kata benda yang ada di bagian *vocabulary A* dan *vocabulary B* dalam *software Eurotalk Japanese*.
- Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas VII D SMP Laboratorium UPI Bandung tahun ajaran 2013/2014.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan oleh penulis, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Setiandi Priyogo , 2015

**EFELTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA “EUROTALK JAPANESE” DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai kosakata sebelum dan sesudah menggunakan *software Eurotalk Japanese*.
- Untuk mengetahui efektivitas penggunaan *software Eurotalk Japanese* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang
- Untuk mengetahui respon pembelajar dalam mempelajari kosakata dengan menggunakan *software Eurotalk Japanese*.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan variasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, yaitu dengan menggunakan *software Eurotalk Japanese*.

##### 1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan baru mengenai penggunaan *software Eurotalk Japanese*.
- 2) Bagi siswa, mendapatkan metode baru guna menambah kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan *software Eurotalk Japanese*.
- 3) Bagi guru bahasa Jepang, diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan variatif dengan menggunakan *software Eurotalk Japanese*.
- 4) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

#### 1.5 Sistematika Pembahasan

Setiandi Priyogo , 2015

**EFELTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA “EUROTALK JAPANESE” DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambaran lebih jelas tentang isi dari keseluruhan skripsi disajikan dalam struktur organisasi skripsi berikut dengan pembahasannya. Struktur organisasi skripsi tersebut disusun sebagai berikut :

#### 1.5.1 Bab I pendahuluan

Bab ini merupakan bagian awal dari skripsi yang menguraikan latar belakang penelitian berkaitan dengan kesenjangan harapan dan fakta di lapangan, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

#### 1.5.2 Bab II landasan teoritis

Bab ini berisi tentang kajian teori-teori yang terdiri dari pembelajaran (mencakup tentang pengertian dan mekanisme), kosakata (mencakup pengertian, jenis-jenis, penguasaan kosakata, penggunaan kosakata dan kosakata dalam bahasa Jepang), multimedia (mencakup tentang pengertian dan unsur-unsur multimedia) dan multimedia *Eurotalk Japanese* (mencakup gambaran, keunggulan dan kelemahan dan prosedur penggunaan).

#### 1.5.3 Bab III metode penelitian

Bab III berisi tentang deskripsi mengenai lokasi, populasi dan sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, variabel dan definisi operasional variabel, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

#### 1.5.4 Bab IV analisis data dan pembahasan

Bab ini mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah dicapai meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

#### 1.5.5 Bab V kesimpulan dan saran.

Bab ini menyajikan kesimpulan terhadap hasil analisis data dari penelitian dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.

Setiandi Priyogo , 2015

***EFELTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA “EUROTALK JAPANESE” DALAM PEMBELAJARAN  
KOSAKATA BAHASA JEPANG***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)