

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada pembelajaran mata pelajaran Bahasa Jepang di Indonesia, saat ini mengalami beberapa perubahan. Perubahan yang cukup merombak pembelajaran Bahasa Jepang ini adalah berubahnya kurikulum, dari KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) 2006 menjadi Kurikulum 2013. Tentunya hal ini menuntut beberapa perubahan dari arah *Teacher Center* dimana guru memberikan materi di depan kelas dan Murid menerima materi itu secara utuh, ke arah *Student Center*, dimana Guru bertindak sebagai fasilitator sedangkan Murid adalah tokoh utama yang aktif dalam pembelajaran. Dengan perubahan itu mau tidak mau guru harus menyiapkan bahan ajar, media, metoda pembelajaran yang dapat memacu keaktifan murid. Perubahan ini sangat berdampak ditengah simpang siurnya informasi terkait Kurikulum. Begitu pula pembelajaran Bahasa Jepang di SMA yang akan saya teliti yaitu SMAN 20 Bandung.

Untuk mengetahui pembelajaran Bahasa Jepang di SMA tersebut penulis melakukan observasi terkait pelaksanaan kurikulum dalam pembelajaran Bahasa Jepang di SMAN 20 Bandung pada tahun 2014, hasil yang ditemukan yaitu pembelajaran masih menggunakan metoda lama yaitu ceramah. dimana guru sebagai pusat dari pembelajaran. Didapat pula data dari hasil di lapangan menggunakan metoda wawancara terhadap pengajar, bahwa Bahasa Jepang tidak bisa membiarkan siswa mengeksplor materi sendiri tanpa penjelasan dan ceramah dari guru, hal tersebut dikarenakan Bahasa Jepang adalah Bahasa Asing yang baru diajarkan pada Sekolah Menengah Atas sehingga siswa masih perlu didampingi. Ditemukan pula pada lembar Rancangan Perencanaan Pembelajaran SMAN 20 Bandung, metode yang

digunakan adalah *discovery learning*, yaitu guru bertindak sebagai pemberi stimulus sedangkan siswa mencari dan bertindak sebagai penemu yang menemukan hal-hal baru dalam pembelajaran. Namun pada pelaksanaannya tidak semua siswa dibiarkan sendiri mencari tahu, sehingga pembelajaran metoda ceramahpun tidak bisa terhindarkan. Namun sebenarnya tidak akan menjadi kendala untuk menciptakan pembelajaran yang aktif apabila pengajar menggunakan media yang tepat sehingga dapat menstimulus siswa agar bertindak aktif

Pembelajaran yang aktif tentunya selain didukung oleh Metoda yang tepat juga perlu didukung oleh media yang tepat. Media menjadi satu hal penting dan selalu disebut-sebut sebagai hal yang mendasar dan harus dipersiapkan secara matang dalam pembelajaran dalam rangka membuat pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013, dengan media yang tersaji dengan baik maka materi apa saja yang akan disampaikan dapat diserap dengan baik pula. Media sebagaimana kita ketahui memiliki banyak jenis dan ragam. Untuk mengetahui media apa saja yang pernah digunakan serta ketertarikan siswa pada sebuah media pembelajaran Bahasa Jepang, Penulis menyebarkan angket kepada siswa kelas X SMAN 20 Bandung secara acak. Dan didapatkan hasil sebagai berikut :

Media yang biasa atau pernah digunakan pada pembelajaran Bahasa Jepang di SMAN 20 Bandung adalah media *Power Point* dan video tutorial sedangkan multimedia animasi *Flash* masih belum pernah di gunakan. Dan didapatkan pula hasil bahwa pembelajaran pola kalimat dasar adalah salah satu materi yang dianggap sulit untuk dipahami. Sebanyak 65 % siswa mengaku sulit untuk mempelajari pola kalimat sehingga dibutuhkan media yang menarik dan cocok pada pembelajaran pola kalimat dasar Bahasa Jepang. 100% siswa menginginkan dibuatkan multimedia *Flash* untuk pembelajaran

Bahasa Jepang. Alasannya yaitu karena multimedia *Flash* lebih interaktif dan beragam didalamnya terdapat banyak unsur media seperti media berupa suara, gambar, video dan animasi sehingga membuat siswa lebih cepat memahami materi dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya.

Berdasarkan hal tersebut maka penulis ingin membuat sebuah media yang belum pernah digunakan pada pembelajaran Bahasa Jepang sebelumnya di SMAN 20 Bandung yaitu berupa multimedia berbasis *Flash* yang dirancang dan dibuat oleh peneliti menggunakan aplikasi bernama *Swish Max*, dengan mempertimbangkan materi yang dianggap sulit untuk dipahami yaitu materi pembelajaran pola kalimat dasar dan akan diujicobakan sebagai sebuah eksperimen. Tentunya eksperimen tentang multimedia pada pembelajaran Bahasa Jepang sudah pernah diteliti, seperti pada penelitian berjudul *Efektivitas Penggunaan Teknik Transformation Drill dengan Multimedia dalam Pembelajaran Pola Kalimat Dasar Bahasa Jepang* oleh Dede Setiawan. Pada pemaparannya ditemukan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang, hanya saja multimedia yang digunakan pada saat itu adalah multimedia *powerpoint* yang sudah biasa digunakan sehingga membutuhkan media lain yang baru agar siswa lebih tertarik dan dapat berperan aktif dalam pembelajaran.

Dengan menimbang masalah yang telah diungkapkan di atas maka penulis tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian dengan judul **“ Efektivitas penggunaan Multimedia *Flash* dalam Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang Dasar (Eksperimen Kuasi kelas X Lintas Minat Bahasa Jepang SMAN 20 Bandung Tahun Ajaran 2015/2016)”**

1.2 Perumusan Masalah

Dalam penelitian ini ada beberapa rumusan masalah yang akan dibahas, adapun rumusan masalah tersebut antara lain:

Dwi Restini, 2016

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA FLASH DALAM PEMBELAJARAN POLA KALIMAT BAHASA JEPANG DASAR

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

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X Lintas Minat Bahasa Jepang SMAN 20 Bandung pada pembelajaran pola kalimat dasar Bahasa Jepang sebelum diterapkannya Multimedia berbasis *Flash (Swish Max)*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X Lintas Minat Bahasa Jepang SMAN 20 Bandung pada pembelajaran pola kalimat dasar Bahasa Jepang setelah diterapkannya Multimedia berbasis *Flash (Swish Max)*?
3. Adakah perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan setelah diterapkannya Multimedia berbasis *Flash (Swish Max)* pada pembelajaran pola kalimat dasar?
4. Bagaimana tanggapan siswa setelah diterapkan Multimedia berbasis *Flash (Swish Max)* pada pelajaran pola kalimat dasar?

Dalam penelitian ini ada beberapa batasan masalah yang akan dibahas, adapun rumusan masalah tersebut antara lain :

1. Penggunaan multimedia dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan pola kalimat Bahasa Jepang.
2. Penggunaan multimedia dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menuliskan dan menyusun kalimat dasar.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian :

Adapun tujuan dari penelitian, meliputi :

1. Untuk mengetahui hasil belajar pada pembelajaran pola kalimat dasar Bahasa Jepang sebelum diterapkan Multimedia berbasis *Flash (Swish Max)*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar pada pembelajaran pola kalimat dasar Bahasa Jepang setelah diterapkannya Multimedia berbasis *Flash (Swish Max)*.

3. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara pembelajaran pola kalimat sebelum dan sesudah diterapkan Multimedia berbasis *Flash (Swish Max)*.
4. Untuk mengetahui tanggapan siswa setelah diterapkan Multimedia berbasis *Flash (Swish Max)* pada pelajaran pola kalimat dasar.

1.3.2 Manfaat Penelitian :

Adapun manfaat yang diharapkan dapat secara maksimal tercapai diantaranya adalah :

1.3.2.1 Manfaat Penelitian Praktis :

1. Bagi Pengajar. Skripsi ini dapat dijadikan bahan referensi dalam mengajar, sehingga pengajar dapat secara inovatif memperkenalkan multimedia pembelajaran dalam mata pelajaran yang dianggap cukup membosankan.
2. Bagi Siswa. Di harapkan dengan adanya penelitian ini pembelajaran terhadap pola kalimat di sekolah dapat dipahami dengan baik, sehingga dapat di aplikasikan pada kehidupan sehari-hari.
3. Bagi sekolah. Hasil penelitian yang akan diteliti ini dapat dijadikan bahan pertimbangan oleh pihak sekolah dalam rangka memajukan dan meningkatkan prestasi di sekolah khususnya pembelajaran Bahasa Jepang. Khususnya lagi dalam bidang pola kalimat dasar Bahasa Jepang.
4. Bagi peneliti
Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain agar dapat mengembangkan penelitian selanjutnya dengan tema sejenis.

1.3.2.2 Manfaat Penelitian Teoritis :

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan ataupun referensi bagi pengajaran, karena dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Jepang sehingga dapat

mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran Bahasa Jepang. Dalam hal ini untuk mengatasi masalah pembelajaran pola kalimat. Dengan demikian, hasil belajar siswa khususnya Bahasa Jepang dapat ditingkatkan.

1.4 Struktur Organisasi

Sistematika rancangan laporan penelitian (skripsi) dilakukan dengan cara membagi ke dalam lima bab dengan urutan penulisannya sebagai berikut:

1. Bagian awal

Terdiri dari halaman judul/kulit muka, lembar pengesahan, lembar pernyataan, kata pengantar, abstrak, sinopsis dalam Bahasa Jepang, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian isi :

Bab I Pendahuluan

Bab pendahuluan pada dasarnya menjadi bab perkenalan. Dan pada bab ini, disampaikan struktur bab, yaitu:

1. Latar Belakang Penelitian
2. Rumusan Masalah Penelitian
3. Tujuan Penelitian
4. Manfaat/Signifikansi Penelitian
5. Struktur Organisasi Skripsi

Bab II Kajian Teori

Pada bab ini berupa Bahasan dari teori-teori yang relevan yang dijadikan acuan untuk penelitian tentang Multimedia berbasis *Flash* pada Pembelajaran Pola kalimat dasar Bahasa Jepang. Bab ini juga merupakan penjelasan yang lebih rinci dari hasil membandingkan, mengontraskan, dan memosisikan masalah .

Bab III Metode Penelitian

Dwi Restini, 2016

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA FLASH DALAM PEMBELAJARAN POLA KALIMAT BAHASA JEPANG DASAR

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

Pada bab ini merupakan bagian yang bersifat prosedural, yaitu bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagaimana penulis merancang alur penelitiannya dimulai dari metode yang digunakan, disertai penjabaran alasan mengapa memilih metode tersebut, serta akan diuraikan pula tentang instrument yang digunakan dalam penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data serta teknik pengolahan data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini disampaikan dua hal utama, yaitu 1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan 2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan penulis terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.

3. Bagian akhir

Terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang diperoleh berdasarkan hasil dari penelitian.