

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi, ekonomi, sosial, budaya dan lain sebagainya yang berjalan begitu pesat membuat banyak perubahan terutama di bidang pendidikan. Untuk dapat mempertahankan kehidupan, manusia harus memiliki SDM (sumber daya manusia) yang berkualitas dengan integritas yang tinggi.

Untuk memiliki SDM yang berkualitas dan berintegritas tinggi diperlukan peningkatan mutu pendidikan pada semua jenjang pendidikan. Fungsi pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab II pasal 3 dinyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sebagai realisasi dari hal tersebut, pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Upaya tersebut mencakup hampir semua komposisi dalam bidang pendidikan antara lain pembaruan kurikulum, peningkatan mutu guru dan penyediaan sarana serta prasarana pendidikan, dan lain sebagainya. Sebagai pengelola kelas, guru berpotensi menjadi fasilitator dalam menciptakan iklim yang kondusif yang dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa sehingga dihasilkan siswa-siswa yang mandiri.

Prestasi belajar adalah hasil interaksi dari sebagian faktor yang mempengaruhi proses belajar secara keseluruhan. Faktor yang paling mendasar mempengaruhi proses belajar terdapat dalam diri peserta didik itu sendiri.

Ari Desiyanti, 2013

Efektivitas Metode Drill Dengan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hiragana
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pembelajaran merupakan suatu cara dan sebuah proses hubungan timbal balik antara peserta didik dan guru yang sama-sama aktif melakukan kegiatan. Untuk mencapai tujuan tersebut, salah satu alat yang digunakan untuk mencapai target kurikulum yaitu metode pembelajaran. Nana Sudjana (2005: 76) menyatakan bahwa “metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”. Sedangkan M. Sobri Sutikno (2009: 88) menyatakan, “metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan”.

Metode pembelajaran dapat diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar dengan berbagai model pembelajaran. Untuk itu, media pembelajaran berperan penting terhadap keberhasilan suatu kegiatan belajar mengajar.

Metode drill menarik untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk membantu penguasaan materi. Nana Sudjana (1991 : 86), menyebutkan bahwa “metode drill adalah satu kegiatan melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara sungguh-sungguh dengan tujuan untuk memperkuat suatu asosiasi atau menyempurnakan suatu keterampilan agar menjadi bersifat permanen”. Ciri yang khas dari metode ini adalah kegiatan berupa pengulangan yang berkali-kali dari suatu hal yang sama.

Dalam kegiatan belajar mengajar, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Agar metode ini dapat berfungsi secara maksimal, dibutuhkan bantuan multimedia. Gerlach & Elly (1971) dalam Arsyad Azhar (2002:3) menyatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sedangkan menurut Briggs (1977) dalam Arsyad Azhar (2002 : 4) menyatakan bahwa *media pembelajaran* adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video, music, internet, atau multimedia lainnya.

Ari Desiyanti, 2013

Efektivitas Metode Drill Dengan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hiragana
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Salah satu media yang dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar adalah multimedia. Rosch (1996) dalam Munir (2012:2) menjelaskan bahwa *Multimedia* adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan menarik. Dengan adanya multimedia, pembelajaran menjadi semakin menarik. Untuk menjadikan informasi itu lebih menarik. Penggunaan komputer untuk menggabungkan teks, gambar, suara, animasi dan video dapat digunakan sebagai pembantu pengemasan multimedia. Multimedia juga bisa digunakan dalam proses belajar bahasa.

Bahasa Jepang pada zaman sekarang sangat diminati untuk dipelajari di berbagai negara. Di Indonesia, telah banyak sekolah yang memasukkan bahasa Jepang ke dalam muatan lokal. Pembelajaran yang pertama kali diterima di sekolah adalah mengenal huruf. Bahasa Jepang memiliki 3 jenis huruf, yaitu Hiragana, Katakana, dan Kanji. Bagi pembelajaran dasar, yang pertama kali diperkenalkan kepada pembelajar yaitu huruf hiragana dan katakana.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis akan melakukan penelitian yang berjudul *Efektifitas Metode Drill dengan Multimedia untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Hiragana. (Studi Eksperimen terhadap siswa kelas X SMA 6 Garut tahun ajaran 2012/2013)*.

1.2. Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1. Rumusan Masalah

Masalah umum dalam penelitian ini adalah apakah metode drill dengan bantuan multimedia untuk meningkatkan keterampilan menulis hiragana akan lebih efektif atau tidak? Masalah tersebut akan terjawab apabila beberapa masalah khusus ini telah terjawab :

1. Bagaimanakah proses penggunaan metode drill untuk meningkatkan keterampilan menulis hiragana dengan bantuan multimedia terhadap siswa kelas X di SMA 6 Garut?

Ari Desiyanti, 2013

Efektivitas Metode Drill Dengan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hiragana
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Bagaimanakah kemampuan keterampilan menulis hiragana kelas eksperimen sebelum dan setelah diberikan treatment dengan metode drill dan bantuan multimedia pada siswa kelas X di SMA 6 Garut?
3. Apakah metode drill dengan bantuan multimedia efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis hiragana pada siswa kelas X di SMA 6 Garut?
4. Bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaan metode drill dengan bantuan multimedia untuk meningkatkan keterampilan menulis huruf hiragana?

1.2.2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu meluas, maka penelitian dibatasi pada beberapa hal, yaitu :

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X di SMA 6 Garut.
2. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode drill dengan bantuan multimedia.

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas metode drill dengan multimedia untuk meningkatkan keterampilan menulis hiragana. Sedangkan tujuan khususnya dirumuskan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses penggunaan metode drill untuk meningkatkan keterampilan menulis hiragana dengan bantuan multimedia pada siswa kelas X di SMA 6 Garut.
2. Untuk mengetahui kemampuan keterampilan menulis hiragana kelas eksperimen sebelum dan setelah diberikan treatment dengan metode drill dan bantuan multimedia pada siswa kelas X di SMA 6 Garut.

Ari Desiyanti, 2013

Efektivitas Metode Drill Dengan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hiragana
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Untuk mengetahui keefektifan metode drill dengan bantuan multimedia untuk meningkatkan keterampilan menulis hiragana pada siswa kelas X di SMA 6 Garut.
4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan metode drill dengan bantuan multimedia untuk meningkatkan keterampilan menulis hiragana.

1.3.2. Manfaat Penelitian

1.3.2.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan secara konseptual terhadap studi pengembangan pembelajaran keterampilan menulis hiragana khususnya dengan menggunakan metode drill dan bantuan multimedia.

1.3.2.2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis diuraikan sebagai berikut :

1. Bagi pembelajar diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menulis hiragana serta menghindari kesalahan dalam penulisan.
2. Bagi para pengajar diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif metode dan media untuk membantu dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam penulisan huruf hiragana agar dapat meningkatkan keterampilan menulis bagi pembelajar.
3. Bagi penulis sendiri penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pengetahuan khususnya bagi peneliti.
4. Sebagai masukan kepada peneliti lain atau peneliti selanjutnya.

1.4. Definisi Operasional

Ari Desiyanti, 2013

Efektivitas Metode Drill Dengan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hiragana
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Untuk memudahkan dan menghindari salah tafsir dalam penelitian ini, permasalahan yang dikemukakan dalam penelitian ini dijelaskan ke dalam definisi operasional sebagai berikut :

1.4.1. Efektifitas

Pengertian efektifitas mempunyai arti yang berbeda-beda, sesuai dengan kerangka acuan yang dipakainya. Secara umum efektifitas menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Hal tersebut sesuai dengan pengertian efektifitas menurut Effendi (1989:14) yaitu “komunikasi yang prosesnya direncanakan sesuai dengan biaya yang dianggarkan, waktu yang ditetapkan dan jumlah personil yang ditentukan”. Efektifitas menurut Susanto (1975:156) adalah “Efektifitas adalah Daya pesan untuk mempengaruhi atau tingkat pesan-pesan untuk mempengaruhi “.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa efektifitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh tercapainya tujuan (kuantitas, kualitas dan waktu) yang sudah ditentukan terlebih dahulu. Sebuah metode atau media pembelajaran diuji keefektifannya untuk mengetahui seberapa besar target yang dapat dicapai dari tujuannya.

1.4.2. Metode Pembelajaran

M. Sobri Sutikno (2009: 88) menyatakan, “Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan”. Proses juga akan berjalan dengan baik apabila pendidik mempunyai dua kompetensi yang utama, yaitu substansi materi pelajaran atau penguasaan materi pelajaran dan metodologi pembelajaran (Dunkin and biddle, 1974 : 34). Metode pembelajaran yaitu cara untuk mengaplikasikan model atau media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

1.4.3. Metode Drill

Metode drill adalah suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan agar memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang dipelajari. Dalam buku Nana Sudjana (1991:86), metode drill adalah suatu kegiatan melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara sungguh-sungguh dengan tujuan untuk memperkuat suatu asosiasi atau menyempurnakan suatu keterampilan agar menjadi bersifat permanen. Ciri yang khas dari metode ini adalah kegiatan berupa pengulangan yang berkali-kali dari suatu hal yang sama.

Mengacu pada pendapat di atas, metode drill dapat diartikan sebagai latihan dengan praktek secara berulang untuk mendapatkan keterampilan secara praktis.

1.4.4. Multimedia

Multimedia banyak digunakan dalam dunia informatika. Namun, kini multimedia dapat digunakan sebagai alternatif penunjang dalam dunia bisnis maupun pendidikan. Secara umum, *Multimedia* adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. (Wikipedia, 22 Juni 2013).

1.4.5. Huruf Hiragana

Huruf adalah sebuah grafem dari suatu sistem tulisan, misalnya alfabet Yunani dan aksara yang diturunkannya. Dalam suatu huruf terkandung suatu fonem, dan fonem tersebut membentuk suatu bunyi dari bahasa yang dituturkannya. Setiap aksara memiliki huruf dengan nilai bunyi yang berbeda-beda. Dalam aksara jenis silabis atau aksara suku kata, suatu huruf melambangkan

suatu suku kata, contohnya adalah Hiragana dan Katakana yang digunakan di Jepang. Jepang memiliki 3 jenis huruf, yaitu katakana, hiragana, dan kanji.

Hiragana yaitu huruf asli Jepang. Katakana adalah huruf yang digunakan untuk bahasa serapan dari bahasa asing. Sedangkan kanji adalah huruf yang berasal dari china. Ketiga huruf ini digunakan didalam bahasa jepang. Namun bagi pembelajar dasar, huruf yang pertama kali diperkenalkan adalah huruf hiragana dan katakana.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Jenis Metode yang Digunakan

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian eksperimental. Penelitian eksperimental adalah penelitian murni karena didalamnya kegiatan mengontrol, manipulasi dan observasi semuanya dilakukan (Sutedi, 2007:10). Metode eksperimental dipilih karena sesuai dengan masalah yang akan diteliti yaitu efektif dan tidaknya metode drill untuk membantu pelafalan dan hapalan hiragana dan katakana dengan bantuan multimedia. Metode penelitian eksperimen juga memberikan informasi yang valid tentang variabel yang menyebabkan sesuatu terjadi dan variabel yang akan memperoleh akibat dari terjadinya hal tersebut.

Bentuk penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan rancangan *pre-test – post-test design*. *Pre-test - post-test* ini dilakukan terhadap kelas ekperimental dan kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal, kemudian diberi perlakuan dengan metode drill dengan bantuan multimedia terhadap kelas eksperimental, selanjutnya diberikan *post-test* dan sebar angket. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

1.5.2. Anggapan Dasar dan Hipotesis

Ari Desiyanti, 2013

Efektivitas Metode Drill Dengan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hiragana
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

“Anggapan dasar adalah suatu teori yang dijadikan kerangka berfikir oleh peneliti yang telah diyakini kebenarannya” (Danasasmita dan Sutedi, 1996:13). Adapun anggapan dasar peneliti adalah :

1. Metode drill dengan bantuan multimedia dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan menulis hiragana.
2. Metode drill dengan bantuan multimedia dapat meningkatkan kemampuan hapalan huruf hiragana.

Menurut Sugiyono, “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_k : terdapat pengaruh yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan metode drill dengan bantuan multimedia dengan peserta didik yang tidak menggunakan metode drill dengan bantuan multimedia untuk membantu pelafalan dan hapalan hiragana dan katakana.

H_o : tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan metode drill dengan bantuan multimedia dengan peserta didik yang tidak menggunakan metode drill dengan bantuan multimedia untuk membantu pelafalan dan hapalan hiragana dan katakana.

1.5.3. Teknik Pengumpulan Data dan Pengolahan Data

1.5.3.1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara *pre-test* dan *post-test*, serta pembagian angket di kelas eksperimen untuk mengetahui respon pembelajar. Dari hasil tersebut, akan diketahui perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta akan diketahui metode mana yang lebih cepat diterima oleh

pembelajar tingkat pemula dalam mempelajari huruf hiragana. Selain itu didukung pula oleh hasil angket.

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Persiapan
2. *Pre-test*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan *treatment*.
3. Tahap Pelaksanaan
 - 3.1 Proses belajar mengajar kelas eksperimen dilaksanakan dengan mengajarkan huruf hiragana satu per satu dimulai dari tahapan-tahapan penulisannya dengan metode drill dan bantuan multimedia.
 - 3.2 Proses Belajar mengajar Kelas Kontrol dilaksanakan dengan cara mengajarkan huruf Hiragana satu per satu, mulai dari tahapan menulisnya tanpa menggunakan metode drill dan bantuan multimedia.
4. Melakukan post-test dan penyabaran angket.
5. Tahap analisis / pengolahan data
6. Tahap pengambilan kesimpulan

1.5.3.2. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data dilakukan dengan analisis data kuantitatif. Data yang bersifat kuantitatif diperoleh dari hasil postes yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan dan dihitung, sehingga dapat diketahui apakah ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1.5.4. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang akan dilakukan oleh penulis adalah berupa tes dan non tes. Instrumen tes berupa tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*),

Ari Desiyanti, 2013

Efektivitas Metode Drill Dengan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hiragana
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sedangkan instrumen berupa non tes adalah berupa angket yang disebar untuk mengetahui pendapat siswa.

1.5.4.1. Tes

Tes diberikan untuk mengukur kemampuan pengetahuan pembelajaran bahasa Jepang peserta didik. Tes dalam penelitian ini terbagi menjadi 2, yaitu:

- a. *Pre-test* : tes yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal sampel sebelum diberi perlakuan.
- b. *Post-test* : tes yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir sampel setelah diberi perlakuan.

1.5.4.2. Angket

Teknik angket dilakukan dengan cara pengumpulan data melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebar untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden (Sutedi, 2009:164). Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap metode drill dengan bantuan multimedia untuk meningkatkan keterampilan menulis hiragana.

1.5.5. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Ariyanto, 1997:108). Dalam penelitian ini penulis mengambil populasi siswa siswi SMA 6 Garut. Sampel adalah sebagian atau mewakili populasi yang diteliti (Ariyanto, 1997:109). Maka sampel dalam penelitian ini adalah 81 siswa siswi kelas x yang terbagi kedalam 2 kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1.5.6. Prosedur Penelitian

Ari Desiyanti, 2013

Efektivitas Metode Drill Dengan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Hiragana
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Meneliti adalah melakukan serangkaian aktivitas secara sistematis dengan langkah-langkah yang teratur dan runtut. Adapun prosedur penelitian ini adalah :

1. Memilih judul penelitian
2. Mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan topik kajian penelitian
3. Menganalisis atau mengolah informasi
4. Menyusun laporan penelitian
5. Menyebarkan hasil penelitian

1.6. Sistematika Penulisan

Pada Bab 1 penulis memaparkan mengenai latar belakang masalah, batasan dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis, lokasi dan sampel penelitian, dan sistematika penulisan. Pada Bab 2 penulis membahas tentang media pembelajaran, metode pembelajaran, multimedia dan huruf hiragana. Kemudian pada Bab 3 penulis menjelaskan mengenai metode penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, dan tahap-tahap penelitian. Sedangkan pada Bab 4 penulis menjelaskan mengenai pengolahan data statistik dan pengolahan data angket. Selanjutnya pada Bab 5 penulis menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang dirasa perlu untuk dikemukakan.