

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan Jepang di berbagai bidang menjadi daya tarik bagi masyarakat dunia untuk lebih banyak mengetahui masyarakat dan kebudayaan negara tersebut. Dengan alasan ini muncul fenomena semakin meningkatnya jumlah orang asing yang mempelajari bahasa Jepang. Namun keragaman latar belakang dan tujuan pembelajarannya sering kali mengakibatkan munculnya berbagai masalah di dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Hal ini menuntut pemikiran serta tindakan positif agar program pembelajaran dapat menunjukkan hasil secara maksimal. Untuk itu suatu program pembelajaran perlu dipersiapkan dan dirancang secara terencana dan sistematis.

Proses pembelajaran bahasa Jepang adalah usaha memberikan ilmu pengetahuan tentang bahasa Jepang dan keterampilan menggunakannya proses ini tidak terlepas dari kegiatan latihan dan disiplin. Dalam hal ini guru perlu mendorong pembelajar agar memahami berbagai aturan yang ada dalam bahasa Jepang dan dapat mempraktekkan aturan-aturan tersebut dengan baik. Tetapi bukan berarti membuat pembelajar agar menjadi orang Jepang sepenuhnya, terutama bagi pembelajar pemula yang perlu

**Miftahul Ilmik, 2018**

*PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH  
ALYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018*

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

ditekankan terlebih dahulu yaitu bagaimana caranya agar mereka mempunyai sikap positif terhadap bahasa Jepang sehingga ia merasa senang dan tertarik untuk belajar serta menggunakannya.

Mengingat bahasa Jepang berbeda dengan bahasa Indonesia, untuk tahap pertama guru harus berusaha agar pembelajar tidak ragu-ragu mempraktekkan bahasa Jepang yang baru saja dipelajarinya di dalam kelas kalau mereka melakukan kesalahan, sebaiknya diperbaiki secara perlahan-lahan.

Dua persoalan yang senantiasa mesti dipertimbangkan dan dipersiapkan guru manakala ia akan melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas adalah apa yang akan diajarkan dan bagaimana cara mengajarkannya itu. Masalah pertama bertalian erat dengan materi pembelajaran, sedangkan masalah yang kedua sangat berkaitan dengan metode pembelajaran. Kedua hal ini (materi dan metode pembelajaran) harus dikuasai oleh semua guru, tidak terkecuali guru bahasa Jepang.

Untuk menguasai suatu bahasa harus memiliki empat kemampuan berbahasa, yaitu membaca, menulis, berbicara dan mendengar, seperti yang diungkapkan oleh Widdowson (1978, hal. 15) “Belajar bahasa adalah belajar menggunakan bahasa untuk tujuan komunikasi. Untuk itu, orang dipandang mampu berbahasa jika ia telah menguasai empat keterampilan berbahasa. Sudjianto yang dikutip Muneo (1988, hal. 28) mengatakan Pada

**Miftahul Ilmik, 2018**

*PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH  
ALYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018*

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

umumnya tujuan belajar bahasa asing termasuk bahasa Jepang adalah untuk mencapai kemampuan berkomunikasi, terutama agar siswa mampu menyampaikan pikiran atau isi hati sendiri kepada orang lain.

Untuk melakukan komunikasi atau menyampaikan isi hati kepada orang lain diperlukan kemampuan atau pengetahuan aturan atau cara pemakaian yang berlaku pada kata asing tersebut. Oleh sebab itu, bila tidak mengikuti aturan-aturan pemakaian yang berlaku pada bahasa asing tersebut sudah barang tentu tidak akan tercapai suasana komunikasi yang bisa dipahami oleh lawan bicara, di dalam proses belajar bahasa, terutama bahasa Jepang sering terjadi hambatan dalam proses belajar, baik dari huruf, tata bahasa, maupun kosakata yang ada dalam bahasa Jepang, jumlah kosakata bahasa Jepang lebih banyak bila dibandingkan dengan kosakata yang ada dalam bahasa Indonesia dan sering membingungkan pembelajar bahasa Jepang. Dalam mengajarkan bahasa, seorang pengajar berusaha untuk membuat siswa mengerti dan menerima mengenai materi pelajaran yang diajarkan dengan mudah.

Berbagai tuntutan yang muncul dalam mempelajari bahasa asing merupakan hal yang lazim. Pada umumnya para pembelajar bahasa asing menghendaki perolehan pengetahuan yang maksimal dalam waktu relatif singkat. Tuntutan yang paling menonjol adalah hampir selalu berkaitan dengan keterampilan bahasa yang praktis. Akan tetapi, adakalanya tuntutan

**Miftahul Ilmik, 2018**

*PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH  
ALYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018*

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

itu tidak segera terpenuhi mengingat adakalanya kendala yang menghambat kegiatan belajar mengajar.

Kemajuan teknologi pendidikan saat ini mengindikasikan bahwa perkembangan teknologi semakin maju. Globalisasi telah memicu kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan dari pendidikan yang tradisional ke arah pendidikan yang lebih modern. Pengembangan teknologi di dunia pendidikan merupakan hal yang wajar yang harus dilakukan agar tercapai sistem pendidikan yang mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Media pembelajaran untuk pembelajaran apa pun termasuk pembelajaran keterampilan berbahasa Jepang, merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mutlak diperlukan dan keberadaannya tidak dapat diabaikan selama melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kepentingannya itu berkaitan dengan komponen-komponen lain di dalam kegiatan pembelajaran seperti guru, siswa, kurikulum, materi pembelajaran, dan metode pembelajaran. Walaupun kegiatan pembelajaran di dalam kelas sudah dirancang sedemikian rupa dan segala sesuatu yang diperlukan sudah siap, namun ada kalanya proses pembelajaran itu tidak berjalan dengan baik dikarenakan tidak ada media pembelajaran atau karena guru kurang terampil menggunakan media yang ada. Mengingat begitu pentingnya komponen ini di dalam kegiatan pembelajaran, maka setiap

**Miftahul Ilmik, 2018**

*PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH  
ALYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018*

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

guru professional sepantasnya mengetahui berbagai macam media pembelajaran, mengetahui fungsi atau manfaatnya, memahami masing-masing kelemahan serta kelebihan dan yang lebih penting lagi harus terampil menggunakannya pada setiap kesempatan mengajar.

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang diserahi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan, Munib (2004, hal. 34). Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat.

Purwanto (2002, hal. 10) dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan ketrampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan oleh karena itu, sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (siswa) Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran dikelas, sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru tersebut. Kecenderungan

**Miftahul Ilmik, 2018**

*PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH  
ALYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018*

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

pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar dialami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik maupun dalam pengembangan ilmu, Oemar Hamalik yang dikutip, Arsyad (1997, hal. 2) mengemukakan bahwa 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.

Hal ini tentu saja memperkuat bahwa penggunaan media dalam pembelajaran mempunyai peran penting dan bermanfaat untuk membantu mempermudah belajar siswa. Menurut Arsyad (2006, hal. 15) “fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru”.

Dari dua teori tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi utama dari penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat, keinginan, dan motivasi siswa dalam belajar, serta media dapat berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa.

Proses pembelajaran agar dapat mudah dipahami oleh siswa, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik. Adapun jenis-jenis dari media pembelajaran yaitu media presentasi pembelajaran, media

**Miftahul Ilmik, 2018**

*PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH  
ALYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018*

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

presentasi verbal, media simulasi, media pengajaran terprogram, dan multimedia pembelajaran. Pengembangan multimedia pembelajaran dapat memberikan warna baru dalam proses pembelajaran dan meningkatkan interaksi pembelajaran antara siswa dengan guru.

Penerapan multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan upaya untuk meningkatkan minat, motivasi, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan pembelajaran bahasa Jepang di MAN 17 Jakarta adalah mengembangkan penguasaan kosakata, bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang cukup sulit untuk dipelajari oleh siswa, karena banyaknya kosakata dan huruf yang digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 26 Februari 2017 didapatkan informasi yang dijadikan sumber masalah penelitian. Masalah tersebut antara lain: (1) siswa belum bisa menghafal kosakata, (2) aspek menulis tidak dapat dioptimalkan dalam satu pertemuan, (3) penguasaan kosakata lebih banyak anak MIA yang mengerti dibandingkan anak IIS, (4) penggunaan media pembelajaran yang belum optimal digunakan efek, dan (5) metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut permasalahan yang didapatkan dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang, maka dipandang perlu adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran, maka dari itu peneliti memberikan solusi dari permasalahan ini, yaitu

**Miftahul Ilmik, 2018**

*PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH  
ALYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018*

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

dengan menggunakan sebuah multimedia pembelajaran. Penggunaan multimedia akan dapat memanfaatkan secara maksimal fasilitas sekolah, serta siswa dapat menggunakan multimedia pembelajaran secara mandiri. Keuntungan penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran adalah dapat meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran membangkitkan keinginan, minat, dan motivasi siswa dalam belajar memungkinkan siswa untuk belajar mandiri serta memandu siswa untuk belajar lebih baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Adapun keuntungan penggunaan media pembelajaran bagi guru yaitu sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru siswa dapat berjalan dengan baik. Berangkat dari hal tersebut multimedia interaktif dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna (menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang interaktif) jika memanfaatkan berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran.

**Miftahul Ilmik, 2018**

*PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH ALIYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018*

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

Dari segi pengertian, multimedia interaktif dapat diartikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, *grafis*, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran bertitik tolak dari hal-hal tersebut di atas, maka penulis ingin mengadakan suatu penelitian yang berhubungan dengan pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran kalimat *level* dasar dengan metode menggunakan multimedia.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Berdasarkan uraian di atas, untuk membantu siswa dalam memahami mata pelajaran bahasa Jepang, maka dipandang sangat perlu dikembangkan sebuah multimedia pembelajaran yang berjudul:

*“PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH ALIYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018”*

## **1.2 Rumusan Masalah**

Miftahul Ilmik, 2018

*PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH ALIYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018*

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

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh multimedia interaktif kuis *deal or no deal* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada kelas eksperimen
2. Apakah ada perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata pada kelas kontrol dan kelas eksperimen
3. Bagaimana kesan dan tanggapan siswa kelas eksperimen setelah menggunakan multimedia interaktif kuis *deal or no deal*

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh penguasaan kosakata bahasa Jepang pada kelas eksperimen setelah menggunakan multimedia interaktif kuis *deal or no deal* dan juga penguasaan kosakata bahasa Jepang pada kelas kontrol dengan buku paket.
2. Perbedaan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Tanggapan dan kesan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif kuis *deal or no deal* dalam penguasaan kosakata.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Miftahul Ilmik, 2018

PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUSAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH  
ALYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat teoretis maupun praktis.

a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya dan memperluas wawasan bagi kajian penelitian pendidikan yang terkait dengan pembelajaran multimedia interaktif.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi:

1) Siswa

- Siswa merasa nyaman dan menyenangkan dalam memahami bahasa Jepang, khususnya pembelajaran multimedia interaktif.
- Dengan menggunakan multimedia interaktif kuis *deal or no deal* siswa dapat mudah dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

2) Guru

- Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi para pengajar bahasa Jepang dalam menggunakan multimedia interaktif kuis *deal or no deal* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

**Miftahul Ilmik, 2018**

**PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUSAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH  
ALYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

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

- Dapat dijadikan sebagai salah satu model pengajaran yang kreatif.

### 3) Lembaga Pendidikan

- Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam pembuatan kebijakan yang berhubungan dengan model pembelajaran yang digunakan oleh pengajar.

### 4) Peneliti

- Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan/referensi untuk penelitian selanjutnya dalam penelitian penggunaan kosakata bahasa Jepang maupun penelitian yang berkaitan dengan multimedia interaktif.

## 1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penilian ini adalah menggunakan metode kuantitatif eksperimen, peneliti memanipulasi setidaknya satu variabel independen dan variabel lain yang relavan sebagai kontrol, dan mengamati efeknya pada satu atau lebih variabel dependen. Variabel independen juga disebut variabel yang bersifat eksperimen, variabel yang menjadi penyebab atau variabel-variabel yang dalam pemakainnya dapat

Miftahul Ilmik, 2018

*PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH  
ALYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018*

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

menyebabkan perbedaan terhadap variabel lain. Tindakan yang diberikan pada pada proses atau aktivitas diyakini dapat menghasilkan perbedaan hasil sedangkan variabel kontrol atau variabel terikat, juga disebut variabel berkriteria, dipengaruhi atau *post-test*, sebagai hasil dari penelitian ukuran atau perbedaan yang dihasilkan dari manipulasi variabel independen yang dilakukan dalam penelitian eksperimen menghasilkan bukti yang berbunyi menghasilkan hipotesis hubungan sebab akibat menurut, Sutedi (2009, hal. 53) metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian, sehingga penelitian eksperimen dapat dikatakan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap kondisi yang dikendalikan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah:

### 1) BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, penulis membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### 2) BAB II LANDASAN TEORI

Miftahul Ilmik, 2018

PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KUIS DEAL OR NO DEAL UNTUK MENINGKATKAN  
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI IIS 2 DAN KELAS XI MIA 2 MADRASAH  
ALYAH NEGERI 17 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2017/2018

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

Bab ini berisi penjelasan mengenai teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu teori tentang kuantitatif eksperimen murni pembelajaran berbahasa Jepang dengan menggunakan multimedia *deal or no deal* untuk meningkatkan penguasaan kosakata, serta hasil penelitian terdahulu.

### 3) BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini, memuat penjabaran lebih rinci mengenai metode penelitian yang digunakan, sumber data, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian.

### 4) BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, peneliti menguraikan hasil penelitian dan analisis tentang variabel yang diteliti, yaitu mengenai penguasaan kosakata pembelajaran berbahasa Jepang melalui multimedia *deal or no deal*.

### 5) BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis menyajikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan dan juga saran untuk penelitian selanjutnya.