

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Munir (2008) bahasa dan media memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran ilmiah. Keduanya merupakan alat untuk mengkomunikasikan setiap materi ataupun informasi dalam suatu pembelajaran ilmiah. Hubungan keduanya pun tidak dapat dipisahkan. Penggunaan bahasa dalam media merupakan hal yang mutlak diperlukan mengingat media merupakan keterpaduan teknologi informasi dengan teknologi komunikasi. Bahasa dapat menyampaikan segala informasi kepada pencari informasi dan media dapat membahasakan suatu pelajaran ilmiah dengan lebih komunikatif dan interaktif secara visual dengan berbagai grafis, efek suara dan teks, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan menyenangkan.

Menurut Sudrajat, Akhmad (2008), penggunaan media dalam suatu kegiatan belajar (di sekolah maupun dalam kegiatan pelatihan) mampu meningkatkan hasil kegiatan belajar. Misalnya pembelajaran dengan menggunakan software-software presentasi seperti Microsoft PowerPoint yang menggabungkan berbagai jenis media kedalam suatu paket presentasi yang menarik, akan menarik perhatian dan meningkatkan motivasi para pembelajar. Perlu diperhatikan juga bahwa sesuatu yang menarik tidak secara otomatis mudah dipahami karena adakalanya, suatu tampilan yang menarik justru akan memecah fokus perhatian pembelajar.

Salah satu kesulitan yang sering dialami oleh pembelajar bahasa Jepang pada saat berbicara bahasa Jepang adalah terbatasnya kemampuan kosakata. Terbatasnya kemampuan kosakata ini disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya adalah kesulitan dalam membaca, menulis, dan mengingat kosakata. Semua kesulitan ini merupakan hal yang wajar sehingga pembelajar tidak perlu terbebani, tapi sebaliknya pembelajar harus tertantang sehingga terus berusaha.

Didasari oleh pernyataan diatas, penulis beranggapan bahwa kosakata merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa. Agar pembelajaran tersebut dapat diterima oleh pembelajar, maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik agar pembelajar dapat dengan mudah memahami apa yang akan disampaikan. Untuk itu, penulis mencoba untuk membuat inovasi bagaimana mengingat kosakata bahasa Jepang dengan mudah menggunakan media *Ipad Utalk Japanese*.

Dengan teknik media ini diharapkan seluruh siswa dapat terlibat secara langsung dan aktif. Dengan menggunakan media *Ipad Utalk Japanese* ini, siswa akan dilatih mengingat, mencocokkan dan menjawab serta dapat melatih kekompakan didalam kelas, sehingga dapat membuat pembelajaran dikelas lebih hidup, menyenangkan dan mudah untuk dipahami.

Merujuk pada latar belakang tersebut, maka dengan maksud memberikan alternatif belajar kepada pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam pelajaran kosakata, penulis menggunakan media *Ipad Utalk Japanese* sebagai media pembelajaran untuk mengingat kosakata bahasa Jepang yang baru. Hal ini dijadikan sebagai kegiatan penelitian yang berjudul **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA IPAD UTALK JAPANESE**

DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG” (Studi eksperimen terhadap siswa kelas XII SMAN 1 Cileunyi).

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah – masalah yang timbul dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum menggunakan media *Ipad Utalk Japanese*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sesudah menggunakan media *Ipad Utalk Japanese*?
3. Bagaimana efektivitas pembelajaran kosakata dengan menggunakan media *Ipad Utalk Japanese*?
4. Bagaimana tanggapan dan respon siswa terhadap media *Ipad Utalk Japanese* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya akan meneliti tingkat efektivitas media *Ipad Utalk Japanese* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang
2. Penelitian ini hanya akan meneliti kosakata tingkat dasar.
3. Penelitian ini hanya akan meneliti tanggapan dan respon yang dirasakan pembelajar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media *Ipad Utalk Japanese*.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada diatas, tujuan penulis dalam penelitian ini, ialah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum menggunakan media *Ipad Utalk Japanese*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sesudah menggunakan media *Ipad Utalk Japanese*.
3. Mengetahui efektivitas penggunaan media *Ipad Utalk Japanese* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
4. Untuk mengetahui tanggapan dan respon siswa terhadap media *Ipad Utalk Japanese* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan diperoleh manfaat bagi siswa, guru, sekolah dan juga penulis. Secara jelas diuraikan sebagai berikut :

1. Bagi siswa
 - a. Siswa dengan mudah memahami dan mengingat kosakata bahasa Jepang.
 - b. Siswa lebih termotivasi dan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Bagi Guru
 - a. Memberikan informasi mengenai cara pembelajaran dengan bantuan media.

b. Melatih guru untuk menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi.

c. Dengan media *Ipad Utalk Japanese* diharapkan dapat membantu dan mempermudah guru dalam proses pengajaran.

3. Untuk Sekolah

a. Memberikan sumbangan kepada sekolah sebagai upaya meningkatkan mutu sekolah.

4. Bagi Penulis

a. Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi penulis.

b. Mengetahui jawaban permasalahan tentang efektivitas penggunaan media *Ipad Utalk Japanese* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

F. Anggapan Dasar

Anggapan dasar merupakan suatu teori baik yang sudah baku maupun berupa rangkuman atau kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan penelitian tersebut. (Sutedi, 2005:32).

Anggapan dasar dari penelitian ini adalah dengan menggunakan *media Ipad Utalk Japanese* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat dan penguasaan kosakata siswa kelas XII SMAN 1 Cileunyi.

G. Hipotesis Penelitian

Menurut Kerlinger (2004:30), secara etimologi, hipotesis berasal dari dua suku kata yaitu “*hypo*” yang berarti *lemah* dan “*thesis*” yang berarti *pernyataan*. Hipotesis berarti sebuah pernyataan yang lemah, atau kesimpulan yang belum final, masih harus diuji atau dibuktikan kebenarannya.

Dalam penelitian ini terdapat dua macam hipotesis, yaitu hipotesis kerja (H_k) dan hipotesis nol (H_o). Hipotesis dari penelitian ini adalah :

H_k : Ada perbedaan hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *Ipad Utalk Japanese* dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Ipad Utalk Japanese*.

H_o : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *Ipad Utalk Japanese* dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Ipad Utalk Japanese*.

H. Definisi Operasional

Agar tidak ada kesalahpahaman antara maksud penulis dan pembaca penelitian ini, maka penulis menyampaikan pengertian judul secara operasional, yaitu :

1. Efektivitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:219), efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan. Efektif dalam

penelitian ini adalah adanya perbedaan yang signifikan dari hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

2. Media

Endang (2010:59) menyatakan bahwa, media dalam aktivitas pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara dosen dan mahasiswa (pengajar dan pembelajar).

Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar (Ali, 2005).

Ciri-ciri umum media pembelajaran menurut (Ali, 2005), yaitu:

- a. Media memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- b. Media memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

- f. Media pembelajaran dapat digunakan secara masal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
- g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Tresna dalam Ali (2005) menjelaskan bahwa peranan media dalam pembelajaran mempunyai pengaruh sebagai berikut:

- a. Media dapat menyiarkan informasi yang penting.
- b. Media dapat digunakan untuk memotivasi pembelajar pada awal pembelajaran.
- c. Media dapat menambah pengayaan dalam belajar.
- d. Media dapat menunjukkan hubungan-hubungan.
- e. Media dapat menyajikan pengalaman-pengalaman yang tidak dapat ditunjukkan oleh guru.
- f. Media dapat membantu belajar perorangan dan
- g. Media dapat mendekatkan hal-hal yang ada di luar ke dalam kelas

Menurut penulis sendiri, media adalah sarana penyampaian informasi, baik informasi Tulsan, cetak, audio maupun visual. Tanpa adanya media, baik komunikasi dan kesinambungan takkan ada, karena informasi yang ada tidak tersampaikan.

3. Ipad

Ciu Bun Seng (2011), *Ipad* merupakan suatu *hardware* (perangkat keras) dengan kinerja dan kegunaanya menyerupai *PC* (*Personal Computer*). *Ipad*

diperkenalkan pertama kali oleh Steve Jobs pada tahun 2010. Steve Jobs merupakan penemu sekaligus pemilik dari perusahaan Apple, yaitu perusahaan induk pembuat *Ipad*.

Hingga saat ini Apple telah mengeluarkan *Ipad* hingga empat generasi, yaitu *Ipad 1*, *Ipad 2*, *New Ipad* dan *Ipad mini*. Hal yang membedakan antar generasi *Ipad* hanyalah bentuk, ukuran dan perangkat pendukung, seperti kamera, kinerja mesin serta resolusi gambar pada layar.

4. Utalk Japanese

Dalam pandangan penulis, *Utalk Japanese* merupakan program atau *software* (perangkat lunak) berupa permainan kartu bergambar yang di dalamnya terdapat pembelajaran bahasa Jepang mengenai kosakata, arti, kanji dan cara pengucapannya. Didalam *software* (perangkat lunak) ini pengguna memilih kosakata dengan tema mana yang akan dimainkan, lalu pengguna hanya mengikuti langkah-langkah yang terdapat didalamnya.

Bagi penulis cara kerja *Utalk Japanese* sangatlah mudah diikuti, sehingga dapat dipahami oleh berbagai usia, dari anak-anak hingga dewasa. Kelebihan *Utalk Japanese* ini, ialah dapat melatih daya ingat kita dalam mengingat kosakata bahasa Jepang dan penyajian yang diberikan oleh *Utalk Japanese* ini sangatlah menarik.

5. Kosakata

Goi atau kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan.(Sudjianto, 2009:97).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 736), disebutkan bahwa pengertian kosakata adalah pembendaharaan kata. Dalam penelitian ini, kosakata yang dimaksud adalah kosakata yang terdapat dalam buku pelajaran bahasa Jepang yang dipakai ataupun kosakata baru yang belum dikenal siswa.

