

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran bahasa terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yaitu membaca, menyimak (mendengarkan), berbicara dan menulis. Dari keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang dianggap sangat penting. Dalam pembelajaran bahasa Jepang terdapat istilah *kaiwa* yang berarti “percakapan” dalam bahasa Indonesia. Dalam percakapan, pembelajar harus memiliki kemampuan mengolah ide/gagasan ke dalam bentuk bahasa lisan kemudian mempraktikkan percakapan dengan bahasa tubuh yang tepat. Hal inilah yang menjadi salah satu latar belakang pentingnya pembelajaran percakapan (*kaiwa*). Dalam pembelajaran percakapan ini, siswa sering mengalami beberapa kendala, diantaranya sulitnya mengembangkan ide dengan tema tertentu, kemudian mengurutkan kejadian-kejadian dalam sebuah cerita hingga menjadi kesatuan yang utuh sesuai tema, serta masih mengalami kesulitan dalam mempergunakan kosa kata yang tepat dalam mengekspresikan sebuah percakapan.

Oleh karena itu, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, perlu adanya media yang dapat menunjang dalam penyampaian materi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam sistem pendidikan memegang peranan penting dalam pengajaran terutama untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan pendapat Arief Sadiman (1996:16) mengemukakan secara umum media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat memperluas penyajian pesan yang dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra manusia dalam menerima materi. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk menarik minat

belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dan lingkungan dengan kenyataan, memungkinkan anak didik untuk belajar mandiri menurut kemampuan yang dimilikinya.

Penggunaan media dan sumber belajar secara fungsional akan sangat membantu dalam proses pembelajaran, khususnya yang menyangkut produktivitas dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pengajaran sangat beraneka ragam. Berdasarkan hasil penelitian para ahli ternyata media yang beraneka ragam itu hampir semuanya bermanfaat.

Jenis media pembelajaran itu sendiri terdiri dari beberapa bentuk, salah satu diantaranya adalah media grafis seperti gambar, photo, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Beragam jenis media tersebut mengalami perkembangan yang pesat terutama dari segi penyajian yang kian hari kian inovatif. Dewasa ini pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi pengajar dan peserta didik, terutama respon dan kebutuhan peserta didik. Peran media tidak hanya menjadi alat bantu menyampaikan pesan pengajar kepada siswa saja, akan tetapi media pembelajaran diharapkan mampu berinteraksi baik secara langsung maupun tidak langsung dengan peserta didik. Sehingga timbul respon dan kesan yang mendalam terhadap siswa.

Media pembelajaran yang baik akan mengaktifkan pebelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik yang sesuai dengan yang diharapkan. Penggunaan media media visual berupa photo yang memiliki keunggulan dalam segi realistik dan tampak hidup yang mampu digunakan dalam semua jenjang pendidikan, hal itulah yang mendasari peneliti untuk mencoba menaatkannya untuk proses pembelajaran yang interaktif dan menarik minat siswa.

Photo story merupakan media yang mengemas dan menyajikan photo yang disusun, sehingga photo-photo tersebut mampu “bercerita”. Sudjana dan rival (2002: 73-75) menguraikan beberapa kriteria pemilihan photo untuk tujuan

pengajaran, yaitu “mendukung tujuan pengajaran kualitas artistik, kejelasan dan ukuran yang memadai, validitas dan menarik.

Photo story yang memiliki gambar sebagai gambaran mimik, gerak-gerik tubuh, situasi hingga membentuk sebuah alur cerita, sangat membantu dalam menangkap materi pembelajaran. *Photo story* yang memiliki alur cerita dan juga photo yang menarik pun bisa memacu motivasi dari pembelajar untuk menceritakan isi dari alur cerita melalui komunikasi dalam pembelajaran kaiwa dan diharapkan dengan media *photo story* ini, dapat membantu siswa dalam mengembangkan suatu tema percakapan kaiwa dengan tema pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian eksperimen dalam menggunakan media *photo story* untuk pembelajaran kaiwa agar kendala dalam membuat sebuah percakapan dalam pelajaran kaiwa yang masih sering ditemui dapat teratasi. Maka hal ini pula yang melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “**Penggunaan Media Photo Story dalam Pembelajaran Kaiwa (Penelitian Eksperimen Terhadap Mahasiswa Tingkat II Universitas Pendidikan Indonesia Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang)**”

B. Rumusan dan Pembatasan Masalah

Dalam suatu penelitian perlu dirumuskan masalah dengan jelas, sebagai pengarah aktivitas penelitian sehingga pembahasannya lebih sistematis. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan media *photo story* berpengaruh pada peningkatan keterampilan dalam membuat dan mengembangkan suatu tema percakapan dalam Bahasa Jepang (kaiwa) ?
2. Apakah media *photo story* berpengaruh terhadap gerak tubuh siswa dalam mempraktikkan percakapan (kaiwa) di depan kelas.

3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pengajaran kaiwa dengan menggunakan media *photo story*?

Agar permasalahan yang diteliti lebih jelas dan tidak meluas, maka dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Peneliti hanya akan meneliti pengaruh penggunaan media *photo story* dalam meningkatkan kreatifitas siswa dalam mengembangkan suatu tema percakapan (kaiwa). Pada penelitian ini, perkembangan kreatifitas yang dilakukan siswa dinilai berdasarkan tabel aspek penilaian percakapan.
2. Peneliti akan melihat dan menilai pengaruh media *photo story* terhadap gerak tubuh siswa dalam mempraktikkan percakapan (kaiwa) di depan kelas.
3. Peneliti hanya akan meneliti tanggapan siswa terhadap pengajaran keterampilan berbicara (kaiwa) dengan menggunakan media *photo story*.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berkenaan dengan masalah di atas, pada penelitian ini penulis mencoba untuk membuat suatu perencanaan pembelajaran kaiwa dengan menggunakan media *photo story*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *photo story* dalam merangsang kreatifitas dalam mengembangkan suatu tema percakapan (kaiwa) dan penelitian ini juga diharapkan dapat membantu siswa agar mampu mempraktikkan percakapan kaiwa dengan bahasa tubuh yang tepat .

Setelah ditemukan jawaban atas pengaruh media *photo story* dalam penelitian ini, diharapkan media *photo story* dapat menjadi media pembelajaran dalam mata kuliah kaiwa, agar siswa dapat menemukan sebuah solusi untuk mengatasi kesulitan dalam mengembangkan suatu tema percakapan Bahasa Jepang (kaiwa). Kemudian, diharapkan media *photo story* dapat menjadi media ajar bagi pengajar.

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dan ketidakjelasan makna dari kata-kata atau istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis akan mendefinisikan istilah-istilah tersebut sebagai berikut :

1. Photo Story

Photo Story adalah bentuk penyajian gambar photo yang diambil berdasarkan topik atau peristiwa yang dibutuhkan sehingga tersusun dan setiap gambar photo tersebut mampu “bercerita” dengan maksud mengambil suatu makna yang ada pada gambar itu. Penekanan dari gambar photo merupakan elemen atau bagian utama dalam *Photo Story*. Dalam proses pembelajaran, penggunaan photo story sangat efektif terutama untuk menjelaskan suatu kejadian atau peristiwa dan bisa digunakan juga sebagai pengayaan materi yang telah diberikan. Cerita atau alur kejadian dalam *photo story* memungkinkan siswa untuk belajar secara bertahap dari yang sederhana hingga pada persoalan yang rumit.

2. Pembelajaran

Menurut Gagne, Briggs Krisna (2009) pengertian pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

3. Berbicara (kaiwa)

Berbicara adalah “kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan”. (Tarigan,1981:6).

E. Metodologi dan Teknik Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu. Eksperimen adalah observasi dibawah kondisi buatan (*artifial condition*) dimana kondisi tersebut dibuat dan diatur si peneliti (Nazir, 1988:74). penelitian semu, yaitu penelitian dengan design *One Group Pre-test* dan *Post-test Design* . Penelitian ini dilaksanakan tanpa adanya kelas pembandingan, melainkan hanya satu kelompok eksperimen (Arikunto, 2002:77). Sedangkan menurut Suryana (1996:11), bahwa eksperimen semu/kuasi adalah dimana peneliti akan melakukan pengamatan langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang dilakukan tanpa adanya kelompok pembandingan, sehingga tiap subjek merupakan kontrol atas dirinya sendiri.

Adapun alasan peneliti melakukan eksperimen semu karena penelitian ini bertujuan hanya untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan penggunaan media *photo story* dalam pembelajaran kaiwa. Penelitian ini dilakukan terhadap satu kelas saja dan dengan adanya *pre-test* dan *post-test* dapat memperlihatkan sejauh mana perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan(*treatment*). Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan khusus dengan menggunakan media *photo story*.

F. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Tingkat II Semester genap Tahun ajaran 2011/2012 yang mengontrak mata kuliah kaiwa di Universitas Pendidikan Indonesia jurusan Pendidikan Bahasa Jepang.

G. Variabel Penelitian

Variabel X dimana variabel ini merupakan hasil belajar sebelum menggunakan media *photo story* dalam pembelajaran.

Variabel Y dimana ini merupakan hasil belajar setelah menggunakan media *photo story* dalam pembelajaran.

H. Hipotesis Penelitian

Hk: Terdapat perbedaan yang signifikan antara variable X dan variable Y.

Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variable X dan variable Y.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penelitian tersebut antara lain sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan yang didalamnya terdapat latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional serta metodologi penelitian.

BAB II Landasan teoritis yang menguraikan tentang definisi berbicara, percakapan dalam bahasa Jepang, pengertian media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, klasifikasi media pembelajaran, definisi *photo story*, pemanfaatan *photo story* dalam media pembelajaran, dan tinjauan penelitian terdahulu mengenai penggunaan media *photo story* dalam pembelajaran.

BAB III Metodologi Penelitian yang menguraikan tentang metode penelitian yang digunakan beserta alasannya, instrumen penelitian, pengumpulan data, teknik pengolahan data yang dilakukan dan prosedur penelitian.

BAB IV Bab ini menguraikan tentang hasil pengolahan Data, Tes dan Angket.

BAB V Penutup yang terdiri dari kesimpulan berupa data tentang pengaruh media *photo story* terhadap pembelajaran, serta rekomendasi bagi penelitian selanjutnya. Bab ini menguraikan tentang intisari dari hasil analisis data serta permasalahan yang masih tersisa dari penelitian ini.