

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Sutedi (2003 : 2) “era globalisasi mendorong setiap orang menguasai Bahasa Asing. Bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan suatu ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada orang lain”. Bahasa Asing tersebut memegang peranan yang sangat penting, dengan menguasai Bahasa Asing tersebut dapat memperlancar komunikasi antar negara. Pengajaran Bahasa Asing (selain Bahasa Inggris) diajarkan dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dasar dan memberikan bekal kepada sumberdaya manusia Indonesia sebelum terjun menjadi pekerja yang berkualitas.

Asano Yuriko dalam Sudjianto dan Dahidi (2009 : 97) menyebutkan bahwa “tujuan akhir pengajaran Bahasa Jepang adalah agar pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan Bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan”. Dalam kehidupan sehari-hari untuk bisa berkomunikasi dengan orang Asing diantaranya orang Jepang, pembelajar Bahasa Jepang harus menguasai ragam lisan atau sering kita kenal dengan percakapan. Untuk mencapai tingkat kemahiran dalam berkomunikasi secara lisan dengan penuturnya, selain harus menguasai teori tentang tata bahasa dalam Bahasa Jepang, harus juga mempunyai keberanian dan rasa percaya diri ketika berkomunikasi dengan penutur aslinya. Keberanian dan rasa percaya diri ketika berkomunikasi dengan orang Asing tidak datang dengan sendirinya, kita harus terus melatih dan

membiasakan diri agar pada saat berkomunikasi lisan tidak kaku. Ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan berbicara, antara lain *information gap*, *interview*, dan *role play*. *Role play* dianggap sebagai salah satu cara untuk mengaktifkan siswa dalam berbicara (penguasaan aktif).

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran juga dibutuhkan sebagai alat pembantu untuk mendukung teknik pembelajaran yang akan digunakan. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas oleh guru ataupun pembelajaran mandiri diluar jam pelajaran sekolah, diantaranya media audio. Kini banyak sekali aplikasi atau *software* untuk memproduksi berbagai macam jenis audio, tinggal bagaimana caranya kita memanfaatkan aplikasi tersebut untuk mempermudah kita dalam pembelajaran bahasa terutama dalam Bahasa Jepang, salah satunya adalah *nuendo*.

Nuendo merupakan salah satu aplikasi atau *software* audio yang menyediakan bermacam-macam fitur, diantaranya fitur *recording* (perekaman), *mixing* (pencampuran), dan *mastering* (pengolahan) yang merupakan teori dasar dalam proses produksi audio. *Nuendo* merupakan aplikasi yang biasa digunakan oleh para musisi untuk membuat lagu, akan tetapi dengan pengalaman yang cukup lama menggunakan *nuendo*, penulis tidak hanya menggunakan *nuendo* sebagai aplikasi untuk membuat lagu, juga memanfaatkan *nuendo* sebagai media pembantu dalam pembelajaran Bahasa Jepang yang diujicobakan dalam penelitian ini, yaitu menggunakan *nuendo* sebagai lawan bicara ketika melakukan *role play* dalam pembelajaran Bahasa Jepang di SMA.

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan diatas, maka dalam penelitian ini penulis mengangkat judul : “EFEKTIVITAS TEKNIK *ROLE PLAY* MENGGUNAKAN *NUENDO* PADA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DI SMA (PENELITIAN EKSPERIMEN TERHADAP SISWA KELAS XI SMA PLUS MUTHAHHARI)”.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Suatu penelitian perlu dirumuskan agar pembahasannya lebih sistematis dan juga berguna sebagai pengarah penelitian. Permasalahan dalam penelitian ini penulis rumuskan sebagai berikut :

- a. Bagaimana tingkat keterampilan berbicara Bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Plus Muthahhari?.
- b. Bagaimana efektivitas teknik *role play* menggunakan *nuendo* dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Plus Muthahhari?.

2. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan penulis, maka permasalahan dalam penelitian ini akan dibatasi sebagai berikut :

- a. Penulis hanya akan meneliti efektivitas pembelajaran Bahasa Jepang dengan teknik *role play* menggunakan *nuendo* sebagai media audio di kelas XI SMA Plus Muthahhari.
- b. Peneliti hanya akan meneliti apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil kemampuan berkomunikasi lisan siswa sebelum dan

sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) berupa penerapan teknik *role play* menggunakan *nuendo*.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah di atas yang menjadi tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui tingkat keterampilan berbicara Bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Plus Muthahhari.
- b. Untuk mengetahui efektivitas teknik *role play* menggunakan *nuendo* dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Plus Muthahhari.

2. Manfaat Penelitian

Hal ini diharapkan bermanfaat dalam pembelajaran di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang sebagai media interaktif yang dapat dipergunakan dimanapun tidak hanya dalam lingkungan sekolah saja.

D. Studi Pendahuluan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan judul yang akan diteliti diantaranya adalah Rahmawati (2003) melakukan kajian penelitian dengan judul *The Use Of Role Play Techniques In Developing Students' Speaking Ability At The Second Year of SMUN 1 Serang* (Penggunaan Teknik *Role Play* Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 2 di SMUN 1 Serang).

Penelitian ini menggunakan 2 kelas sebagai sampel penelitian dengan siswa kelas II-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas II-3 sebagai kelas kontrol. Yang bersangkutan menggunakan *Software Statistical Package of the Social sciences* (SPSS 10.0) *for windows*, dan dapat disimpulkan bahwa hasil akhir kelas yang menggunakan teknik *role play* sebesar 25,7%, lebih tinggi dari kelas yang tidak menggunakan teknik *role play* yaitu sebesar 9,64%.

Reni (2006) melaporkan hasil penelitian dengan judul “Efektifitas *Role Play* Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jepang Siswa Kelas XI Bahasa di SMA Negeri 10 Bandung”. Sampel dalam penelitiannya adalah siswa kelas XI bahasa di SMA Negeri 10 Bandung, meskipun dengan hasil akhir yang tidak terlalu jauh yaitu kelas yang menggunakan teknik *role play* adalah 6 %, dan kelas yang tidak menggunakan teknik *role play* sebesar 3,6%.

Setelah membaca beberapa hasil dari penelitian diatas, kesamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis adalah *role play* digunakan sebagai teknik pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara, dan perbedaanya yaitu dalam penelitian ini penulis menggunakan *nuendo* sebagai lawan bicara atau lawan main ketika melakukan *role play*, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan orang sebagai lawan berbicara atau lawan main ketika melakukan *role play*. Oleh karena itu, penulis mengujicobakan teknik *role play* menggunakan *nuendo* untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan berbicara bahasa Jepang yang akan dihasilkan dari penelitian ini.

E. Definisi Oprasional

Definisi operasional dimaksudkan dapat menjelaskan pokok-pokok penting yang diteliti pada judul penelitian agar tidak terjadi salah pengertian. Oleh karena itu, penulis mendefinisikan istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran Bahasa Jepang adalah suatu proses pendidikan Bahasa Jepang kepada orang yang bahasa ibunya bukan Bahasa Jepang. (Keizo saji, 1996 : 6)
2. *Role play* adalah kegiatan berdialog yang mengikuti suatu peran dan latar. (Kobayashi, 2001 : 70)
3. *Nuendo* adalah program *software* untuk *Windows* atau *Mac* yang dirancang untuk menjadi lingkungan pusat yang menangani operasi rekaman, pelacakan, editing, mixing, dan untuk semua jenis produksi audio. (Synkron, 2004 : 2)

F. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Surakhmad dalam Arikunto (2002 : 58) mengungkapkan bahwa “anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik”.

Anggapan dasar dari penelitian ini adalah dengan teknik *role play* menggunakan *nuendo* sebagai media audio dalam pembelajaran Bahasa Jepang dapat meningkatkan minat belajar siswa, dapat memudahkan siswa, serta dapat

menambah kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara.

2. Hipotesis

Good dan Scates (1954) menyatakan bahwa hipotesis adalah sebuah taksiran atau referensi yang dirumuskan serta diterima untuk sementara yang dapat menerangkan fakta-fakta yang diamati ataupun kondisi-kondisi yang diamati dan digunakan sebagai petunjuk untuk langkah-langkah selanjutnya. Selain itu Arikunto (2002: 64) mengemukakan bahwa “hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti data yang terkumpul”.

Berdasarkan pengertian hipotesis tersebut dapat dirumuskan bahwa hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

Hipotesis kerja (H_k) : Teknik *role play* menggunakan *nuendo* efektif dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jepang.

Hipotesis nol (H_o) : Teknik *role play* menggunakan *nuendo* tidak efektif dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jepang.

G. Metode Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *pre-test* dan *post-test*, yaitu eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembandingan. (Arikunto, 2002 : 77). Selain itu menurut Suryadibrata eksperimen semu adalah eksperimen yang dilakukan

terhadap sekelompok subjek yang dikenai perlakuan untuk jangka waktu tertentu, pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan dan pengaruh perlakuan diukur dari perbedaan antara pengukuran awal dan pengukuran akhir. (Suryadibrata, 1992 : 41).

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui:

- a. Studi literatur untuk memperoleh bahan-bahan teoritis yang berkaitan dan relevan dengan penelitian ini.
- b. Uji coba eksperimental teknik *role play* menggunakan *nuendo* dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jepang.

3. Teknik Pengolahan Data

Data yang diolah berasal dari tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) yang telah diberikan kepada populasi dan sampel penelitian. Data tersebut kemudian diolah sebagai berikut:

- a. Pengolahan data tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*)

Pada langkah ini dilakukan penghitungan rata-rata tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*).

- b. Pengolahan hasil angket

Tahap ini terdiri dari dua langkah, yaitu:

1. Penyajian data dalam bentuk tabel untuk mengetahui frekuensi dan prosentase masing-masing alternatif jawaban dan memudahkan dalam membaca data.

2. Penafsiran angket yang dilakukan setelah menentukan prosentase jawaban sebelum dihitung. Kemudian dilakukan pendeskripsian mengenai hasil prosentasi angket.

4. Populasi dan Sampel Penelitian

Asyari (1983 : 69) mengemukakan bahwa “populasi adalah keseluruhan objek penelitian, mungkin berupa manusia, gejala-gejala, benda-benda, pola sikap, tingkah laku dan sebagainya yang menjadi objek penelitian”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Plus Muthahhari. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas Jepang 2. “Sampel adalah contoh atau monster, yang dapat mewakili populasi atau cermin dari keseluruhan objek penelitian”. (Asyari, 1983 : 70).

5. Instrumen Penelitian

Ada beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

- a. Tes

Tes dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan berbicara Bahasa Jepang siswa sebelum diberikan perlakuan (*pre-tes*) dan sesudah diberikan perlakuan (*post-tes*) berupa tes lisan.

- b. Angket

Angket disebarkan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi atau data tentang seberapa jauh tingkat efektifitas teknik *role play* menggunakan *nuendo* dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Plus Muthahhari.

H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Pembagian skripsi ini akan penulis lakukan dengan membagi isi keseluruhan ke dalam lima bab. Bab satu berupa pendahuluan yang menguraikan latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika pembahasan. Kemudian landasan teoritis yang menjelaskan mengenai pembelajaran Bahasa Jepang di SMA, teknik *role play*, dan *nuendo* akan diuraikan pada bab dua.

Pada bab tiga dijelaskan tentang pembahasan metode penelitian yang membahas mengenai metode penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, lokasi dan tempat penelitian, teknik penelitian, prosedur penelitian, instrument penelitian, dan hipotesis statistik. Hasil dari penelitian yang dijelaskan pada bab empat berupa penjabaran dari analisis data dan pembahasannya yang berupa laporan eksperimen, analisis dan interpretasi data. Kesimpulan dari hasil penelitian dan memberikan saran yang bisa dijadikan tema untuk penelitian selanjutnya dijelaskan pada bab lima.