

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Seperti yang diungkapkan oleh Fadli dalam Maulida (2005) bahwa, “Bahasa merupakan alat komunikasi yang bisa secara langsung maupun tidak langsung, berupa bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang dapat dilafalkan maupun dilambangkan oleh simbol-simbol”.

Pendidikan bahasa ditujukan agar pelajar memiliki kecakapan dasar berbahasa, yakni kemampuan membaca, menyimak, berbicara, mengapresiasi, menulis, dan menalar. Namun aspek utama yang ditekankan dari pembelajaran berbahasa ada 4, yaitu: mendengar, berbicara, membaca dan menulis.

Keempat aspek kemampuan berbahasa tersebut walaupun dapat dipilah, tetapi keempatnya merupakan sesuatu yang saling berhubungan dan penting untuk dipelajari. Sutari (1997 : 8) menyebutkan hubungan antar keempatnya sebagai sesuatu yang catur tunggal.

Dalam pembelajaran bahasa, baik bahasa asing maupun bahasa ibu kemampuan menulis merupakan salah satu aspek kemampuan berbahasa yang diperoleh paling akhir dalam rangkaian proses perolehan kemampuan berbahasa manusia. Dikatakan perolehan terakhir karena kemampuan menulis akan tercapai setelah kemampuan mendengar,

berbicara, dan membaca dikuasai. Maka dari itu, kemampuan ini merupakan penyempurna dari kemampuan berbahasa manusia. Seperti halnya ketiga kemampuan berbahasa, kemampuan menulis pun membutuhkan keterampilan khusus dari manusia. Sebagaimana dikemukakan oleh Nurgiantoro (1987 : 271) :

”Dibanding tiga kemampuan berbahasa yang lain, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan sekalipun. Hal ini disebabkan kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi karangan. Baik unsur bahasa maupun unsur isi haruslah terjalin sedemikian rupa sehingga menghasilkan karangan yang runtut dan padu.”

Menulis didefinisikan sebagai suatu aktifitas menyusun kalimat atau mengorganisasikan kalimat menjadi satu kesatuan dengan mengemukakan ide atau pendapat tentang hal yang ingin disampaikan kepada pembaca. Dalam pembelajaran bahasa Jepang keterampilan menulis dikenal dengan istilah *Sakubun*.

Walaupun keterampilan menulis dianggap sebagai keterampilan yang sangat sulit, tetapi keterampilan menulis ini sangatlah penting untuk dikuasai. Karena, dengan menulis seseorang dapat mengungkapkan kompetensi linguistik, personal, dan sosial, sehingga dapat meningkatkan kemampuannya dalam berkomunikasi.

Tetapi untuk dapat menulis karangan, khususnya dalam bentuk karangan narasi, seseorang harus mampu mempergunakan kedua belahan otaknya, yang kiri maupun yang kanan. Seperti diketahui, belahan otak kiri berkaitan dengan kemampuan

matematis-logis, sementara belahan otak kanan berkaitan dengan penggambaran, irama dan musik. Ketika menulis karangan seseorang hanya mengembangkan salah satu belahan otaknya saja. Padahal, jika seseorang berhasil mengembangkan kedua belahan otaknya secara bersamaan, maka akan diperoleh hasil yang berlipat ganda.

Setelah melakukan survei terhadap sejumlah pemelajar bahasa Jepang, diketahui bahwa para pemelajar sering mengalami kesulitan dalam menulis, banyak faktor yang membuat mereka berfikir bahwa menulis (sakubun) merupakan salah satu mata kuliah tersulit. Salah satu masalah yang sering mereka hadapi yaitu tatkala mereka kehilangan kata-kata dan gambaran imajinasi saat menuangkan gagasannya dalam sebuah karangan bebas dalam bahasa Jepang.

Hal ini disebabkan karena para siswa pada umumnya masih sulit untuk berpikir abstrak, maka dalam usaha untuk mempermudah mengenalkan bentuk konsep pada siswa yang masih sulit untuk berpikir abstrak harus dibantu dengan memanfaatkan media.

Media menurut NEA (National Education Association) dalam Sadiman (1996 : 6) adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar atau dibaca. Media merupakan bagian dari komponen metodologi pengajaran yang berfungsi sebagai sumber dan membantu metode pengajaran yang sedang dilakukan (Sudjana, 1991 : 2).

Maka dari itu, kegunaan media sebagai salah satu sumber belajar yang mempunyai kemampuan dalam menyalurkan pesan diharapkan dapat mengatasi faktor-

faktor yang menghambat proses komunikasi tersebut. Hal ini karena suatu input akan terekam dalam benak seseorang apabila dalam prosesnya terdapat suatu kesan yang mendalam. Haryono dalam artikelnya mengatakan bahwa:

“Komunikasi verbal bukanlah bentuk komunikasi satu-satunya untuk menyampaikan pesan. Masih banyak cara lain yang dapat dipakai untuk menyampaikan pesan lain dalam bentuk visual berupa gambar-gambar, simbol dan lain-lain”. Menurutnya ada tiga alasan menggunakan visualisasi di dalam berkomunikasi, yaitu : (1) Pesan yang disampaikan lebih menarik perhatian. Unsur perhatian inilah yang penting di dalam proses belajar, karena dari adanya perhatian timbul rangsangan (motivasi) untuk belajar. (2) Pesan yang disampaikan lebih efisien. Gambaran visual dapat mengkomunikasikan pesan dengan cepat dan nyata, oleh karena itu dapat mempercepat pemahaman pesan secara lebih komprehensif. (3) Pesan visual lebih efektif. Penyajian melalui visual dapat membuat anak didik lebih berkonsentrasi.

Mengutarakan pesan-pesan melalui visual lebih bermanfaat, efektif dan efisien daripada komunikasi melalui verbal. Hal ini dikarenakan media visual mempunyai fungsi utama untuk memberikan suatu gambaran yang lebih konkrit dibandingkan dengan berbicara atau menulis kata-kata.

Adanya hubungan erat antara visual dan verbal dalam membuat program media akan menyebabkan seseorang mempunyai kecenderungan untuk membuat gambaran visual dalam bentuk kata, kata dan gambar atau gambar saja.

Film sebagai salah satu bentuk program media audio-visual dapat merupakan media belajar yang efektif. Media yang dipergunakan dengan baik akan mendapat hasil belajar yang baik pula. Maka dari itu film yang digunakan pun harus bersifat sederhana tetapi dapat merangsang kemampuan berpikir siswa, misalnya dengan film bisu (tanpa dialog). Sehingga dengan menggunakan media film yang sederhana akan mengatasi batasan pengamatan, meningkatkan motivasi dan dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan siswa dengan meningkatkan daya pikir serta imajinasi siswa (Novandi, 2005).

Sebelumnya, pernah pula dilakukan penelitian tentang penggunaan film bisu sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran mengarang Bahasa Indonesia di SMP dan dalam penelitian tersebut terbukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan film bisu dengan menggunakan metode ceramah terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa. (Novandi, 2005)

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang keefektivitasan penggunaan film bisu sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah menulis (*sakubun*) dalam bahasa Jepang, terutama dalam upaya merangsang daya imajinasi para pemelajar saat mengarang.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

Penelitian ini bermaksud mengungkap ada tidaknya kontribusi penggunaan film bisu terhadap pembelajaran menulis karangan berbahasa Jepang (*sakubun*) mahasiswa tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan, masalah khusus penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah hasil karangan pada kelas eksperimen dengan menggunakan film bisu sebagai media pembelajaran ?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan film bisu dengan penggunaan model pembelajaran ceramah terhadap hasil karangan dalam mata kuliah *Sakubun* pada mahasiswa tingkat II terutama dalam segi pemakaian kosa kata, pola kalimat dan jumlah kata yang digunakan dalam karangan?

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masalah tentang penggunaan film bisu dibatasi pada pengajaran Mata kuliah *Chukyuu Sakubun* Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI.
2. Film bisu yang digunakan adalah film bisu yang dibuat sendiri dan telah disesuaikan dengan materi pembelajaran.
3. Hasil yang akan diukur adalah perkembangan kemampuan menulis pada mahasiswa tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI, terutama dalam segi pemakaian kosa kata dan pola kalimat, serta jumlah kata yang digunakan dalam karangan.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Beberapa tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui kemampuan menulis karangan mahasiswa setelah menggunakan media film bisu ini, baik dari segi pemakaian kosa kata, pola kalimat maupun jumlah kata yang telah ditentukan terlebih dahulu dalam materi yang disampaikan.
- b. Mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara penggunaan film bisu dengan penggunaan model pembelajaran ceramah terhadap kemampuan mengembangkan ide dan kosa kata mahasiswa tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang yang nantinya akan digunakan dalam proses menulis.

2. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi mahasiswa : Meningkatkan kemampuan menulis para siswa pada mata kuliah *Sakubun*.
- b. Bagi Pengajar : Sebagai salah satu metode mengajar baru dan menjadi acuan serta perbandingan dalam upaya memperbaiki kondisi pengajaran di dalam kelas.

- c. Bagi peneliti :Sebagai bahan kajian bagi penelitian lebih lanjut yang diharapkan dijadikan bahan masukan dan referensi bagi para peneliti selanjutnya.

D. Definisi Operasional

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

1. Efektifitas berasal dari kata efektif yang berarti terdapat pengaruhnya. Efektifitas adalah akibat atau hasil daya pengaruh dari sesuatu, adanya pengaruh, akibat dan kesan. (Poerwadarminta, 1984 : 266) Efektifitas yang dimaksud dalam penelitian ini, sebagai derajat pengaruh penggunaan media film bisu terhadap tingkat kemampuan menulis karangan mahasiswa tingkat II da lam mata kuliah *Chukyuu Sakubun*.
2. Media adalah sesuatu yang membawa pesan dari suatu sumber untuk disampaikan kepada penerima pesan (Danasasmita, 2009 : 119). Menurut Gagne dalam Sadiman (1996 : 6) media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.
3. Media Pembelajaran adalah setiap orang, bahan atau alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pemelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap.

4. Film Bisu adalah lakon (cerita) gambar hidup yang di dalamnya tidak mengandung unsur dialog atau percakapan (Andreas, 1998). Sedangkan menurut Pringle (1998), film bisu adalah film yang tidak mengandung *soundtrack* (latar suara). Dalam penelitian ini film bisu (*silent movie*) ditujukan sebagai media yang dapat membantu untuk memudahkan siswa untuk menulis karangan.
5. Menulis diartikan sebagai suatu kegiatan berbahasa yang menghasilkan huruf, kata, atau kalimat dengan menggunakan pena, pensil, bolpoin yang ditampilkan di atas kertas, kain, papan, dan sebagainya.” Kamus Umum Bahasa Indonesia(2001: 1547)
6. Kemampuan Menulis adalah suatu kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan menulis dan menyusun sebuah cerita, buku, sajak dan lain-lain sebagainya yang berupa rangkaian kata-kata atau kalimat.
7. *Sakubun* adalah suatu mata kuliah bahasa Jepang yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam menulis atau kegiatan menyampaikan pernyataan dari gagasan- gagasan melalui tulisan

E. Anggapan Dasar dan Hipotesis

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

anggapan dasar dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

Karena para siswa pada umumnya masih sulit untuk berpikir abstrak, maka dalam usaha untuk mempermudah mengenalkan bentuk konsep pada siswa yang masih sulit untuk berpikir abstrak harus dibantu dengan memanfaatkan media, salah satunya adalah media film sebagai salah satu media visual. Kemampuan mengembangkan ide dan imajinasi dalam proses menulis mahasiswa yang menggunakan film bisu sebagai media akan lebih baik dari mahasiswa yang tidak menggunakan film bisu sebagai media.

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang dianggap kemungkinan untuk menjadi jawaban yang benar (Surakhmad, 1989:68). Berdasarkan pengertian dari hipotesis maka penelitian ini memiliki hipotesis :

1. Hipotesis kerja (H_k), "Penggunaan media Film Bisu dalam pembelajaran Sakubun efektif."
2. Hipotesis Nol (H_o), "Penggunaan media Film Bisu dalam pembelajaran Sakubun tidak efektif."

F. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisakan faktor-faktor lain yang mengganggu (Arikunto, 2006). Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *true experimental* (eksperimen murni) dengan desain penelitian *Randomized Posttest Only Control Group Design*. Karena dalam desain ini penulis dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Rancangan ini terdiri dari dua kelompok yang keduanya ditentukan secara acak yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pretest tidak dilakukan karena materi yang disampaikan sama-sama telah dipelajari oleh kedua kelompok, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Maka kemampuan siswa dalam pokok bahasan tersebut diasumsikan sama.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat II Jurusan Bahasa Jepang UPI, setelah dihitung jumlah mahasiswa dalam satu kelas ada 40 orang.

Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang kelas 4A .yang nantinya akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing- masing kelompok terdiri dari ± 20 siswa.

Untuk memperoleh data diperlukan instrumen atau alat pengumpul data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa menulis karangan yang temanya sesuai dengan film bisu dan tema yang terdapat pada sub bab pelajaran saat itu.

Langkah-langkah statistik yang ditempuh untuk mengolah data yaitu, sebagai berikut :

1. Tabulasi data, tabulasi skor hasil pengukuran melalui table-tabel distribusi frekwensi skor dengan membuat tabel frekwensi.
2. Membuat atau menentukan ukuran kecenderungan memusat pada data yang terdiri dari mean, median, modus, standar deviasi dan mencari standar error mean kedua variabel.
3. Mencari standar error perbedaan mean X dan Y.
4. Mencari nilai t_{hitung} .
5. Memberikan interpretasi terhadap t_{hitung} .
6. Menguji kebenaran kedua hipotesis tersebut dengan cara membandingkan besarnya t_{hitung} dengan t_{tabel} , dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasan (degrees of freedom), dengan menggunakan df atau db ini maka diperoleh nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% atau 1%.