

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan berbahasa dan menggunakan bahasa sebagai alat ekspresi buah pikiran bukan merupakan sesuatu yang *gifted* tetapi merupakan keterampilan yang harus dipelajari dengan penuh kesadaran. Ciri umum bahasa adalah struktur bahasa yang sederhana dan kosa kata yang sangat terbatas (Suwardjono : 1991). Oleh karena itu untuk mempelajari kosakata tidak cukup di dalam kelas saja, melainkan dibutuhkan kesadaran dari siswa dalam mempelajarinya.

Dalam pembelajaran bahasa terkadang sulit dalam menghafal kosakata-kosakata baru. Padahal pembelajaran kosa kata sangatlah penting dalam kegiatan berbahasa sehari-hari, oleh karena itu guru yang berperan penting sebagai pengajar dituntut untuk mampu mencari, memilih, dan menggunakan metode, serta teknik dan bahan ajar yang tepat supaya dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa. Kesalahan menghafal akan mengakibatkan kesalahan dalam penggunaannya.

Dalam bahasa Jepang sendiri ada banyak kosakata yang digunakan. Nampaknya kosakata yang ada membuat pembelajar merasa kesulitan

menghafal satu-persatu kosakata yang ada. Kesulitan ini ditambah dengan pengajaran yang kurang menarik sehingga pembelajar merasa bosan untuk belajar. (Henry Rouli Pandiangan : 2010). Dari penelitian sebelumnya dengan menggunakan media animasi diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan dalam hasil belajar, yakni antara nilai sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media animasi.

Pada saat ini banyak sekali teknik dan cara dalam proses belajar mengajar. Perkembangan jaman dan teknologi juga ikut melahirkan berbagai terobosan dalam dunia kependidikan. Ditemukannya teknologi yang dapat mendukung dan mengefisienkan proses belajar mengajar pun dibuat. Salah satunya adalah inovasi pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Multimedia adalah gabungan video, audio, grafik dan teks dalam suatu produksi bertingkat berbasis komputer yang dapat dialami secara interaktif.

Dengan adanya media pembelajaran seorang guru akan memiliki terobosan baru yang akan membantunya dalam mengajar. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan yang dimiliki siswa. Karena pengalaman tiap siswa berbeda-beda satu dan lainnya, tergantung dari faktor-faktor yang menentukannya, seperti ketersediaan buku, kesempatan, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Misalnya, jika siswa tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang akan dipelajari. Maka objeknyalah yang dibawa ke siswa. Objeknya, bisa berupa

miniature, model, gambar, maupun animasi yang disajikan secara audio visual dan audial.

Untuk meningkatkan kualitas penguasaan dan penggunaan kosa kata dalam bahasa Jepang, maka peneliti mencoba untuk menggunakan sebuah program *macromedia flash* dengan memasukan kosa kata yang sehari-hari biasa digunakan.

Dengan mengacu pada hasil beberapa penelitian seperti telah diutarakan di atas, maka jelas terlihat bahwa ada kontribusi positif dalam peningkatan kemampuan berbahasa jika sarana belajar mandiri digunakan dengan efektif sebagai komponen dalam proses pengajaran. Kemampuan ini dapat dilihat dari segi kebutuhan dan minat yang dimiliki pengguna., oleh sebab itu, media *macromedia flash* dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Dengan multimedia ini siswa dapat belajar dengan cara lain, bukan dengan cara ceramah. Melainkan memiliki cara baru untuk belajar. Dengan perpaduan gambar dan kosakata, dan dilakukan secara *drill*, maka akan membuat semakin kecil tingkat kesalahan yang ada dalam penggunaan kosakata sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash* dalam Pembelajaran Mandiri Kosa Kata Bahasa Jepang” (Penelitian Eksperimen

Terhadap Mahasiswa Program Pendidikan Bahasa Jepang tingkat II dan III tahun ajaran 2010-2011).

1.2 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan di tulis dalam penelitian ini adalah :

- a. Adakah pengaruh penggunaan *macromedia flash* sebagai metode pembelajaran kosakata pada pembelajar bahasa Jepang.
- b. Bagaimana tingkat kemampuan siswa dalam mengingat kosakata setelah menggunakan multimedia.
- c. Bagaimana respon pembelajaran kosakata menggunakan multimedia.

1.2.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan di ambil dalam penelitian ini adalah

1. Menggunakan kosakata sehari-hari bahasa Jepang, yang diambil dalam buku *kotoba tsukaikata e-jiten*. (yang sebagian besar merupakan kata kerja)
2. Kosakata juga sebagian besar terdapat dalam ujian kemampuan bahasa jepang *noryoukushiken* level 3 dan buku-buku perkuliahan.

3. Pengaruh penggunaan *macromedia flash* terhadap kosakata sehari-hari.
4. Penelitian dilakukan terhadap mahasiswa tingkat 2 dan tingkat 3 jurusan pendidikan bahasa Jepang UPI Bandung

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab seluruh permasalahan yang telah dirumuskan, diantaranya :

1. Untuk mengetahui Apakah terdapat pengaruh penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
2. Untuk mengetahui Apakah terdapat pengaruh penggunaan *macromedia flash* dengan penguasaan kosakata mahasiswa.
3. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan *macromedia flash*.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi proses pembelajaran bahasa Jepang, dimana media yang disusun dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dan juga dapat memberikan solusi atau metode baru dalam penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa Jepang

1.4 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menginterpretasikan makna dari kata-kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut ini adalah definisi kata dan istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2001 : 375)
2. Multimedia dalam penelitian ini adalah media atau alat pembelajaran berupa software (perangkat lunak) untuk menampilkan kosakata, contoh kalimat dan soal latihan.
3. Mandiri adalah keadaan dapat berdiri sendiri atau tidak bergantung pada orang lain. (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2001 : 710)
4. *Goi* adalah keseluruhan kata atau (*tango*) berkenaan dengan suatu bidang tertentu yang ada didalamnya (*shinmura*, 1998:875). Oleh sebab itu *goi* dapat di definisikan sebagai *go no mure* atau *go no atsumari* 'kumpulan kata' (machi hiromitsu). *Goi* adalah kosakata, yaitu kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau dengan bidang tertentu dalam bahasa itu.

1.5 Hipotesis

“Hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal yang sering dituntut untuk melakukan pengecekannya” (Sudjana, 1996; 219)

1. Hipotesis Mayor

“Ada pengaruh antara penggunaan *macromedia flash* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang”

2. Hipotesis Minor

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan *macromedia flash* dengan kemampuan kosakata bahasa Jepang.

H_k : Ada pengaruh penggunaan *macromedia flash* dengan kemampuan kosakata bahasa Jepang.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimental atau penelitian uji coba yaitu salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk menguji efektivitas, efisiensi dan juga pengaruh dari suatu pendekatan, metode, teknik, atau media pengajaran dan pembelajaran, sehingga hasilnya bisa diterapkan jika memang baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik, dalam pengajaran sebenarnya.

Metode penelitian adalah suatu cara pendekatan penelitian yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Pada penelitian ini penulis memakai metode penelitian eksperimen kuasi. Yaitu

eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding. Menurut Arikunto yang dimaksud penelitian pre eksperimen atau eksperimen kuasi adalah eksperimen yang tidak sebenarnya atau pura-pura. Pre eksperimen atau eksperimen kuasi digunakan karena tidak dilakukan pengontrolan terhadap variable-variabel yang diikutkan dalam eksperimen atau untuk memperoleh data dari suatu perlakuan tanpa kelompok kontrol.

Dalam penelitian ini penilaiannya yaitu dengan membandingkan antara *pre test* dan *post test*. Dalam desain penelitian ini menggunakan desain *pre test and post test one group before after design*. Makna dari *pre test and post test one group before after design* adalah desain yang diadakan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga setiap subjek merupakan kelas kontrol untuk dirinya. (Arikunto 1997 : 80)

Model ini merupakan pengamatan terhadap satu kelompok subjek dengan dua atau lebih kondisi eksperimen, dengan demikian setiap subjek merupakan kontrol atas dirinya sendiri.

1.6.2 Teknik Penelitian

Teknik-teknik yang akan dilakukan dalam penelitian ini, antara lain :

- 1) Literatur yaitu berupa buku-buku panduan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas penulis.
- 2) Observasi yaitu peranan data dengan cara meneliti masalah dan data yang ada berdasarkan pengamatan langsung ke lapangan dengan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan topik pembahasan.
- 3) Tes, dilakukan setelah Perlakuan (*treatment*) yaitu perbuatan yang dikenakan terhadap sesuatu atau objek (yang diteliti) atau melakukan eksperimen (penelitian).
- 4) Angket digunakan untuk mengumpulkan data atau fakta dengan cara menyebarkan daftar pertanyaan tertulis kepada responden yang dijadikan sampel.

1.6.3 Teknik Pengolahan Data

1. Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan melakukan observasi dan angket. Sehingga didapat hasil. Kemudian sebagai instrumen pengumpulan data, dikumpulkan data berupa hasil pembelajaran siswa dengan melakukan tes. Tes yaitu serentetan pertanyaan atau latihan serta alat

lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan yang dimiliki individu atau kelompok.

Data yang digunakan adalah hasil pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan metode *macromedia flash* sebagai media pembelajaran. Tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai kosakata sehari-hari bahasa Jepang.

2. Analisis Data

Setelah data terkumpul, kemudian dianalisis sehingga menghasilkan data berupa hasil belajar siswa sebelum menggunakan multimedia dan sesudah menggunakan multimedia *macromedia flash* sebagai media pembelajaran.

3. Generalisasi

Ditarik kesimpulan yang merujuk pada masalah penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Apakah dengan menggunakan metode *macromedia flash* sebagai media pembelajaran dapat mempengaruhi tingkat kemampuan siswa.

1.6.4 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2002:108).

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia jurusan Pendidikan Bahasa Jepang.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2002:08). Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia tingkat 2 dan 3 tahun ajaran 2010 - 2011. Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2010.

