

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan sehari-hari manusia terus melakukan komunikasi yang dimaksudkan untuk menyampaikan maksud atau sesuatu hal yang diinginkan. Komunikasi yang selama ini dilakukan bisa secara lisan atau pun tulisan. Dalam berkomunikasi pun membutuhkan keterampilan berbahasa yang baik agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penyampaian pesan dan juga dapat dipahami oleh lawan bicara. Seseorang dikatakan memiliki kemampuan berbahasa yang baik jika ia telah menguasai dan memahami dengan baik empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menulis, membaca dan menyimak, dan berbicara, sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Widdowson (1978) “Orang dipandang mampu berbahasa jika ia telah menguasai empat keterampilan berbahasa.”

Di dunia pendidikan pun sudah banyak yang memasukan materi/ pelajaran bahasa dalam kurikulumnya terlepas dari entah itu sekolah bahasa, sekolah umum atau sekolah dengan kelas jurusan tertentu, mengingat banyak aspek atau kegiatan yang membutuhkan penggunaan bahasa yang baik dan benar. Terlebih di era globalisasi seperti sekarang ini, dengan banyaknya pihak asing yang menanamkan modal atau juga kegiatan mulai dari pendidikan, lapangan pekerjaan, bisnis dan lain halnya, dibutuhkan pula kepandaian dalam berbahasa asing agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penyampaianya. Interaksi di luar (lapangan) akan lebih banyak dilakukan dan akan lebih mengutamakan kemampuan berkomunikasi secara langsung.

Akan tetapi, melihat kenyataan yang terjadi, empat keterampilan berbahasa yang telah dipelajari atau diajarkan, terkadang kurang diterapkan secara maksimal oleh si pembelajar bahasa asing. Salah satunya adalah pembelajar bahasa asing di SMK (Sekolah Menengah Kejuruan). Banyak siswa-siswi di SMK yang menganggap pembelajaran bahasa bukan merupakan hal yang terpenting karena mereka lebih terfokus pada jurusan yang diambil dalam sekolah kejuruan tersebut. Terlebih materi dari pembelajaran bahasa asing di SMA atau SMK lebih berbentuk materi yang secara keseluruhan, dibanding dengan tingkat perkuliahan atau universitas, yang masing-masing keterampilan berbahasa tersebut memiliki spesifikasinya masing-masing yang memang harus dipelajari, dan juga waktu pembelajaran bahasa di SMA atau SMK yang sedikit sehingga membutuhkan usaha yang ekstra agar materi mudah untuk ditangkap. Sementara pada kenyataannya, mengingat SMK merupakan sekolah yang menjadikan muridnya sebagai siswa yang siap 'terjun' dan akan banyaknya bidang pekerjaan atau juga perusahaan-perusahaan asing yang membutuhkan jasa mereka, sangat disayangkan jika kemampuan bahasa mereka hanya terbatas pada membaca dan menulis. Hal itulah yang nantinya bisa menjadi kendala dan hambatan mereka dalam bekerja. Terlebih disaat kemampuan berkomunikasi itu nantinya dibutuhkan.

Banyak media pembelajaran juga yang dipakai agar kemampuan dan keterampilan berbicara semakin sering dilakukan. Tentunya harus menarik sehingga memacu minat untuk terus melatih keterampilan berbicara. Salah satunya dengan media visual atau gambar. Warningsih (2004:144) menjelaskan bahwa sebuah media visual mempunyai fungsi beragam yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Fungsi dari media visual antara lain gambar sebagai bahan atau media untuk menerangkan ilustrasi (identifikasi kata, identifikasi grammatikal,

media menggambarkan *gesture*, mimik dan juga situasi), gambar sebagai stimulus untuk berbicara (bisa juga untuk mengungkapkan pendapat), gambar sebagai media untuk membantu mengingat.

*Story Pictures* atau cerita bergambar biasa digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aan Kusdiana berjudul Dramatisasi Cerita Bergambar Untuk Mengembangkan Kompetensi Dasar Berkepresasi Sastra di Sekolah Dasar (2006), disimpulkan bahwa pembelajaran dramatisasi cerita bergambar membantu siswa dalam mengekspresikan sastra. Kemampuan siswa mengekspresikan cerita, intonasi percakapan, gerak tubuh dan kelancaran pemeranan tokoh semakin terasah dengan cerita bergambar. Siswa mudah untuk menangkap materi dan lebih tertarik untuk memahami pembelajaran.

Cerita bergambar yang memiliki gambar sebagai ilustrasi, alur cerita, gambaran mimik, situasi dan lainnya sangat membantu dalam menangkap materi pembelajaran. Cerita bergambar yang memiliki alur cerita dan juga gambar yang menarik, pun bisa memacu motivasi dari pembelajar untuk menceritakan isi dari alur cerita gambar, dengan kata lain pembelajaran terpacu untuk mengungkapkan cerita dan belajar berkomunikasi. Dan dengan alasan itulah diharapkan membantu kesulitan dari pembelajaran bahasa dalam berkomunikasi.

Maka hal ini pula yang melatarbelakangi penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media *Story Pictures* dalam Pembelajaran *Kaiwa* (Penelitian terhadap Anggota *Nihon Kurabu* SMKN I Cimahi)“.

## B. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah diuraikan, maka rumusan penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana merencanakan pembelajaran keterampilan berbicara (*kaiwa*) dengan menggunakan media *story pictures*?
2. Apakah penggunaan *story pictures* berpengaruh pada peningkatan keterampilan berbicara (*kaiwa*) dalam bahasa Jepang?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pengajaran keterampilan berbicara (*kaiwa*) dengan menggunakan media *story pictures* ?

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

1. Peneliti hanya akan meneliti perencanaan pembelajaran keterampilan berbicara (*kaiwa*) dengan menggunakan media *story pictures*.
2. Peneliti hanya akan meneliti pengaruh penggunaan *story pictures* dalam meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Jepang.
3. Peneliti hanya akan meneliti tanggapan siswa terhadap pengajaran keterampilan berbicara (*kaiwa*) dengan menggunakan media *story pictures*.

### C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis memiliki dua kelompok tujuan, yakni tujuan umum dan khusus. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui data empiris tentang penggunaan media *story pictures* sebagai teknik pembelajaran berbicara. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran keterampilan berbicara (*kaiwa*) dengan menggunakan media *story pictures*.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *story pictures* dalam meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Jepang.

3. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pengajaran keterampilan berbicara (*kaiwa*) dengan menggunakan media *story pictures*.

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara umum : Dapat digunakan untuk membantu permasalahan yang sama dalam proses 'berbicara' dalam suatu bahasa terlebih untuk melatih kemampuan berbicara, mencari keefektifan.
2. Bagi peneliti : melihat dan menemukan sebuah solusi dalam kesulitan untuk pengajaran keterampilan berbicara (*kaiwa*) sehingga membantu dalam proses pengajarannya. Dan juga sebagai sumbangan atau bahan rujukan bagi pengajar.
3. Bagi pengajar : dapat memanfaatkan media sebagai media ajar agar pemahaman atau juga maksud dari diadakan penelitian (dalam hal ini keterampilan berbicara atau *kaiwa*) tersampaikan.
4. Bagi siswa : memudahkan untuk pemahaman dan juga keterampilan dalam berbicara (*kaiwa*) sehingga memiliki kemampuan berbahasa yang baik sesuai dengan penilaian/ tolak ukur seseorang menguasai suatu bahasa

#### D. Anggapan Dasar

“Anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya perlu dibuktikan lagi”(Surakhmad, 1989:67)

Anggapan dasar dari penelitian ini adalah media *story pictures* merupakan salah satu media yang digunakan untuk membantu siswa dalam penerimaan pemahaman materi dalam pembelajaran keterampilan berbicara (*kaiwa*).

## E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menginterpretasikan makna dari kata-kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini penulis mencoba mendefinisikan istilah sebagai berikut :

### 1. *Story Pictures*

*Story Pictures* atau cerita bergambar menurut Marcell Boneff mengikuti istilah cerpen (cerita pendek) yang sudah terlebih dahulu digunakan. Tetapi menilik kembali pada kelahiran komik yang memiliki pengertian susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide, cerita bergambar tak lagi harus bergantung kepada cerita tertulis.

### 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).

## F. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang kebenarannya harus di uji secara empiris (Nazir, 1988:182). Dari pengertian tersebut, maka penulis memiliki hipotesis sebagai berikut,

HK : adanya perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan media *story pictures* dalam pembelajaran *kaiwa*.

## G. Metode Penelitian

### 1. Jenis Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen sebenarnya atau *true experiment*. Eksperimen adalah observasi di bawah kondisi buatan (*artifial condition*), dimana kondisi tersebut dibuat dan diatur si peneliti (Nazir, 1988:74). Dengan demikian, penelitian eksperimental dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol. Dalam metode eksperimen sebenarnya, terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan khusus dengan menggunakan media *story pictures* dalam pembelajaran sedangkan kelas kontrol digunakan sebagai kelas perbandingan yang tidak menggunakan media *story pictures* dalam pembelajaran.

### 2. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan kumpulan dari individu dengan kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan atau dengan kata lain jumlah keseluruhan dari objek penelitian. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah *Nihon Kurabu* SMKN I Cimahi.

Sampel merupakan perwakilan atau bagian dari populasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik random atau dipilih secara acak yang akan dilakukan pada siswa siswi anggota *Nihon Kurabu* (NK) SMKN I Cimahi

### 3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2006:160). Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

#### a. Tes

Tes diberikan hanya satu kali, yaitu kepada kelas eksperimen yang dilakukan setelah siswa mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media *story pictures* dan kepada kelas yang kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Tes ini dilakukan untuk melihat perbedaan antara kelas yang mendapat perlakuan dan kelas yang tidak mendapat perlakuan.

#### b. Angket

Angket dilakukan dengan tujuan untuk mendapat informasi dengan kesulitan-kesulitan dalam mempelajari kawi dengan *story pictures* dan juga berbagai aspek lain yang menunjang dalam penelitian ini.

### H. Variabel penelitian

1. Variabel X dimana variable ini merupakan hasil belajar dari penggunaan media *story pictures* dalam pembelajaran.
2. Variabel Y dimana ini merupakan hasil belajar tanpa menggunakan media *story pictures* dalam pembelajaran.

### I. Sistematika Pembahasan

## BAB I PENDAHULUAN



Dalam Bab ini diuraikan mengenai Latar Belakang Penelitian, Perumusan Masalah dan Batasnya, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Anggapan Dasar dan Hipotesis, Metode Penelitian, serta Sistematika Pembahasan

## BAB II LANDASAN TEORITIS

Dalam Bab ini penulis menguraikan berbagai landasan teoritis yang mencakup teori-teori yang menunjang dan menjadi dasar dari pemakaian media *story pictures* dalam pembelajaran.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab ini diuraikan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Pengolahan Data

## BAB IV ANALISIS DATA

Bab ini menguraikan tentang Hasil pengolahan Data Tes dan Angket.

## BAB V KESIMPULAN

Dalam Bab ini merupakan simpulan mengenai gambaran umum hasil penelitian dan saran-saran.