

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Keraf dalam Smarapradhipa (2005:1), memberikan dua pengertian bahasa. Pengertian pertama menyatakan bahasa sebagai alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Kedua, bahasa adalah sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vokal (bunyi ujaran) yang bersifat arbitrer.

Seperti yang dikatakan (Tarigan 1993: 2) bahwa “Kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin kaya kosakata yang kita miliki maka semakin besar pula kemungkinan kita terampil dan berbahasa”. Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata berpengaruh pada kemampuan dan keterampilan berbahasa seseorang baik terhadap keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan menulis, maupun keterampilan berbicara.

Bagaimana meningkatkan minat pembelajar bahasa Jepang agar cepat menguasai kosakata bahasa Jepang? Perlu perhatian khusus dalam untuk menjawab pertanyaan itu semua. Berdasarkan hal tersebutlah penulis ingin mengkaji lebih lagi tentang pembelajaran Bahasa Jepang melalui salah satu media yang menarik.

Untuk mengaktifkan siswa di dalam kelas, siswa harus diberi rangsangan yang lebih untuk meningkatkan minat belajar. Jika materi disampaikan dengan

teknik yang monoton, maka siswa akan merasa bosan, sesuai dengan pernyataan Murray (dalam Prayitno, 1989:48) bahwa “Menyajikan rangsangan atau materi-materi pelajaran yang sepenuhnya telah diketahui siswa menyebabkan mereka merasa bosan dan enggan untuk giat belajar, sebaliknya jika materi pelajaran atau topik pelajaran baru disajikan dengan cara yang menarik, maka siswa akan tertarik dan memusatkan perhatian dengan penuh”, yang kemudian di dukung oleh pernyataan Richard, “Jika kita menyajikan sesuatu dengan cara yang yang tidak diketahui siswa sebelumnya, maka siswa akan tertarik. Bahkan mereka akan tertarik untuk tahu lebih jauh.” (Prayitno, 1989:48). Oleh karena itu guru dituntut untuk mencari cara atau teknik yang lain untuk membuat siswa tertarik dengan materi yang disampaikan. Jika teknik yang dilakukan guru menimbulkan rasa ketertarikan bagi siswa, tentunya membuat siswa lebih cepat memahami materi yang disampaikan.

Pembelajar bahasa Jepang diharapkan dapat selalu meningkatkan penguasaan kosakata, sehingga mendapat kemudahan untuk meneruskan ke tingkat selanjutnya. Begitu banyaknya kosakata yang harus dihafalkan dan perbedaan sangat besar dengan bahasa ibu, dan bahasa asing lainnya membuat siswa mudah lupa akan kosakata yang telah diajarkan, oleh karena itu, penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian berkaitan dengan pembelajaran kosakata melalui media.

Dengan dilatarbelakangi oleh hal-hal tersebut di atas, maka penulis ingin mengadakan penelitian yang berjudul: **“PEMBELAJARAN KOSAKATA VERBA BAHASA JEPANG MELALUI MEDIA ANIMASI (Studi Kasus**

Pembelajaran Kosakata Verba di SMA 5 Cimahi menggunakan Klip Animasi Permainan The Sims) ”. Animasi menurut *Wikipedia*, Animasi, atau lebih akrab disebut dengan film animasi, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. The Sims adalah permainan komputer simulasi strategik yang dibuat oleh desainer permainan Will Wright, dipublikasi oleh Maxis, dan didistribusikan oleh Electronic Arts. Permainan ini adalah simulasi aktivitas sehari-hari dalam rumahtangga.

Penulis merasa terdorong untuk meneliti hal ini, agar dapat meningkatkan prestasi dan pembelajar bahasa Jepang dapat terpacu belajar bahasa Jepang. Dalam hal ini media animasi yang diambil dari potongan permainan The Sims divariasikan sebagai media audio-visual yang penjelasan materi dan berisi beberapa pertanyaan yang diberikan secara langsung melalui komputer kepada seorang/sekelompok pembelajar dengan menggunakan alat pengontrol. Dan juga diharapkan media ini dapat memberikan masukan dan ide bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Untuk menghindari salah penafsiran pada suatu masalah, maka masalah penelitian ini akan dirumuskan berupa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah merencanakan pembelajaran kosakata verba Bahasa Jepang dengan menggunakan media animasi?

2. Bagaimanakah mengajar kosakata verba bahasa Jepang dengan menggunakan animasi?
3. Bagaimanakah hasil pembelajaran kosakata verba bahasa Jepang dengan menggunakan animasi?
4. Bagaimanakah tanggapan siswa terhadap pembelajaran kosakata verba bahasa Jepang melalui media animasi?

Dalam penelitian ini penulis akan membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan hanya untuk mengetahui perencanaan pembelajaran kosakata verba bahasa Jepang dengan menggunakan media animasi.
2. Penelitian ini dilakukan hanya untuk mengetahui cara mengajar kosakata verba bahasa Jepang dengan menggunakan media Animasi?
3. Penelitian ini dilakukan hanya untuk mengetahui hasil pembelajaran kosakata verba bahasa Jepang dengan menggunakan media animasi.
4. Penelitian ini dilakukan hanya untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang melalui media animasi.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian adalah meningkatkan daya imajinasi mengenai masalah-masalah pendidikan, kemudian meningkatkan daya nalar untuk mencapai jawaban permasalahan melalui penelitian (S. Sumargono, 2001:1). Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis melalui penelitian ini adalah:

1. Mengetahui perencanaan pembelajaran kosakata verba bahasa Jepang dengan menggunakan media animasi.

2. Mengetahui cara mengajar kosakata verba bahasa Jepang dengan menggunakan media animasi.
3. Mengetahui hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media Animasi.
4. Mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang melalui media animasi (angket)

Adapun manfaat yang bisa diperoleh adalah:

1. Memudahkan siswa mengingat kosakata bahasa Jepang
2. Melalui media ini, siswa diharapkan memperoleh alternatif lain dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan merasa tidak jenuh.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan yang berarti bagi perkembangan proses belajar mengajar khususnya bahasa Jepang.

1.4 Defenisi Istilah

1. Pembelajaran kosakata verba bahasa Jepang dengan menggunakan media Animasi adalah bentuk proses belajar mengajar yang memfokuskan pada kegiatan menguasai sejumlah kosakata verba bahasa Jepang bagi pembelajar yang mempelajarinya.
2. Kosakata merupakan gabungan dari kosa dan kata. Kosa berasal dari bahasa sansekerta yang berarti kekayaan. Kosakata adalah pembendaharaan kata (KBBI, 2002:462).
3. Media adalah sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima.

1.5 Anggapan Dasar

Anggapan Dasar Penelitian merupakan suatu teori baik yang sudah baku maupun berupa rangkuman atau kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan penelitian (Dedi Sutedi, 2005: 32).

Anggapan dasar dalam penelitian ini, adalah:

1. Satu di antara banyak unsur bahasa adalah kosakata, sehingga penguasaan kosakata dapat meningkatkan keterampilan berbahasa.
2. Media Animasi juga merupakan salah satu teknik yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar, dalam hal ini adalah pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Anggapan dasar yang akan melandasi penelitian ini adalah: “Untuk memberikan suatu media baru dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Sehingga diharapkan dengan media ini, akan meningkatkan minat dan mutu pembelajar bahasa Jepang.”

1.6 Hipotesis

“Hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dituntut untuk melakukan pengecekannya” (Sudjana, 1996:219). Berdasarkan pengertian hipotesis tersebut, dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

Hk : Ada perbedaan yang signifikan antara tingkat kemampuan kosakata bagi siswa yang telah menggunakan Media Animasi dengan kemampuan kosakata siswa yang belum menggunakan Media Animasi.

Ho : tidak ada nya perbedaan yang signifikan antara tingkat kosakata bagi siswa yang telah menggunakan Media Animasi dengan kemampuan kosakata siswa yang belum menggunakan Media Animasi.

1.7 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding (Suharsimi Arikunto, 1997 : 80). Desain eksperimen yang digunakan adalah *one group before after* atau *pre-test and post-test group design*. Yaitu peneliti mengadakan pengamatan langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga setiap subjek merupakan control atas dirinya sendiri (Suryana, 1996 : 11).

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Keterangan:

O₁ : *Pre-test*

X : *Treatment* atau perlakuan

O₂ : *Post-test*

(Arikunto, 2002:78).

1.8 Variabel penelitian

Variabel yang perlu dianalisis dalam penelitian ini adalah:

Variabel X : hasil belajar siswa sebelum menggunakan media animasi (pre-test)

Variabel Y : hasil belajar siswa sesudah menggunakan media animasi (post-test)

1.9 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2002:108). Populasi dalam penelitian ini adalah pelajar di siswa SMA 5 CIMAHI.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2003:109). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 5 Cimahi kelas XI tahun ajaran 2009/2010. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas XI sebagai kelas eksperimen. Penulis memilih sampel tersebut dikarenakan penulis mengadakan penelitian di sekolah tersebut.

1.10 Instrumen Penelitian

Instumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes merupakan instrumen penelitian yang berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengetahui hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan Media Animasi. Peneliti melakukan pretest dalam bentuk pengisian kosakata dalam kalimat rumpang berdasarkan gambar yang ada.

2. Angket

“Angket adalah teknik pengumpulan data melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarikan untuk mendapat informasi atau keterangan dari sumber data berupa orang (*responden*)” (S. Hadi, 1997:158). Angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang melalui Media Animasi.

3. Studi pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan informasi melalui beberapa sumber referensi baik berupa buku maupun website yang mendukung kelancaran proses penelitian.

4. Observasi

Observasi dilaksanakan secara langsung ke lapangan dan melihat proses pembelajaran serta mengumpulkan informasi yang diperlukan, dan untuk mendukung objektivitas dalam pembelajaran peneliti melibatkan pengamat ketika dilakukan penelitian perlakuan di kelas.