

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Fungsi utama dari bahasa itu sendiri adalah sebagai alat komunikasi bagi manusia. Bahasa mempunyai peranan yang sangat penting di berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam mempelajari bahasa perlu memperhatikan empat aspek keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa tersebut terdiri dari keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Apabila seseorang sudah menguasai keempat aspek tersebut maka orang tersebut akan bisa dengan mudah berkomunikasi. Tetapi untuk menguasai keterampilan-keterampilan tersebut setiap orang mengalami kesulitan untuk mempelajarinya. Begitu juga dalam mempelajari bahasa Jepang karena kosakata bahasa Jepang sangat berbeda dengan kosakata bahasa Indonesia maka para pembelajar bahasa Jepang sering mengalami kesulitan-kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang.

Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya kita melalui suatu hubungan urutan yang teratur, yaitu menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Sejak kecil manusia mengawali aktivitas berbahasanya dengan terlebih dahulu mendengar dan menyimak kata-kata yang terdengar di telinganya. Kemudian dia akan berusaha untuk menirukan apa yang didengarnya itu. Begitu pula dengan pembelajar asing. Pertama-tama pembelajar akan mendengarkan kata-kata yang diucapkan oleh rekan bicarannya

atau didengarnya melalui media. Kemudian menyimak makna yang disampaikan lalu berusaha untuk menirukannya.

Akhir-akhir ini industri hiburan dan perfilman Asia sedang mengalami kemajuan yang pesat seperti di negara Jepang, Korea, dan Taiwan. Umumnya saat ini orang-orang lebih menyukai film Asia dibandingkan film Hollywood. Bahkan para remaja sekarang ini lebih mengidolakan artis Asia dibandingkan artis Hollywood. Banyak para remaja yang ingin belajar bahasa Jepang karena mereka mengidolakan artis Jepang. Dan motivasi mereka belajar bahasa Jepang karena dengan kemampuannya berbahasa Jepang mereka merasa lebih leluasa mencari informasi tentang idola mereka.

Tidak sedikit orang belajar bahasa Jepang secara non formal, mereka belajar lewat drama dan lagu-lagu Jepang. Bahkan kemampuan mereka dapat melebihi orang-orang yang belajar bahasa Jepang yang formal. Namun tidak semua orang yang menyukai artis dan drama Jepang dapat menggunakan bahasa Jepang yang baik dan benar bahkan untuk percakapan sederhana pun tidak bisa. Padahal banyak orang yang mengatakan jika belajar bahasa dibantu dengan media drama dan lagu, maka akan lebih cepat menguasai.”

Dengan latar belakang oleh berbagai hal di atas, maka penulis dalam hal ini ingin mencoba meneliti metode pembelajaran dengan menggunakan media *drama*. Untuk mengetahui seberapa berhasilnya penggunaan media drama dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Atas dasar itulah maka penulis ingin mengadakan penelitian dengan judul “Efektivitas pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media *dorama* untuk anak SMA”.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dirumuskan dalam latar belakang, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Apakah media *dorama* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
2. Bagaimana respon sampel terhadap media *dorama*.

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Hanya meneliti tentang efektivitas media *dorama* terhadap pembelajaran kosakata meishi.
2. Hanya meneliti respon siswa terhadap media *dorama* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. untuk mengetahui apakah media *dorama* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
2. Untuk mengetahui respon sampel terhadap media *dorama* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Manfaat yang bisa diraih yaitu:

1. Memberikan alternatif media pembelajaran diluar jam pelajaran.
2. Mengetahui tingkat kemajuan dan respon pembelajar terhadap penggunaan media *dorama*

1.4 Defenisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Efektivitas

Said (Agung.2009) mengemukakan bahwa efektivitas berarti berusaha untuk dapat mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, sesuai pula dengan rencana yang baik dalam penggunaan data,sarana, maupun waktunya atau berusaha melalui aktivitas tertentu baik secara fisik maupun non fisik untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantiti maupun kualitatif.

Menurut Purwadarminta (Agung.2009) didalam pengajaran efektivitas berkenaan dengan pencapaian tujuan dengan demikian analisis tujuan merupakan kegiatan pertama dalam perencanaan pengajaran dalam penelitian ini yang dimaksud dengan efektivitas adalah adanya perbedaan yang signifikan.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah setiap perubahan perilaku yang relatif permanen, terjadi sebagai hasil dari pengalaman definisi sebelumnya menyatakan bahwa seorang manusia dapat melihat perubahan terjadi tetapi tidak pembelajaran itu sendiri. Konsep tersebut adalah teoretis, dan dengan demikian tidak secara langsung dapat diobservasi. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran>)

Pengertian pembelajaran menurut Surya (2009:7) adalah sebagai berikut: Pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Pengertian yang dikemukakan oleh Dimiyanti dan Mudjiono (Sagala, 2005:62) adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

3. Kosakata

Kosakata (Inggris: *vocabulary*) adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Kekayaan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan gambaran dari intelegensi atau tingkat pendidikannya. Karenanya banyak ujian standar,

seperti SAT, yang memberikan pertanyaan yang menguji kosakata. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Kosakata>)

Kosakata merupakan gabungan dari kosa dan kata. Kosa berasal dari bahasa sansekerta yang berarti kekayaan. Kosakata adalah pembendaharaan kata (KBBI. 2002:462)

4. Media

Kata media berasal dari bahasa latin Medius yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. namun pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (<http://apadefinisinya.blogspot.com/2007/12/pengertian-media.html>)

Media adalah sesuatu yang membawa pesan dari suatu sumber untuk disampaikan kepada penerima pesan (Danasasmita,2009:119). Menurut Gagne dalam sudirman (1996:6) media adalah berbagai jenis kemampuan dan lingkungan siswa dapat merangsang anak untuk belajar.

5. Dorama

Dorama adalah serial drama televisi Jepang yang disiarkan di stasiun TV Jepang. Dorama memiliki berbagai macam jalan cerita seperti kehidupan sekolah, komedi, misteri, kisah detektif dan lain-lain. Dorama ditayangkan selama lebih kurang 3 bulan dan mengikuti 4 musim di Jepang,. Setiap

musimnya ditayangkan judul drama yang baru. Mayoritas drama ditayangkan mulai pada pukul 21.00, 22.00 atau 23.00. Drama yang ditayangkan pada malam hari diputar setiap minggunya dan biasanya memiliki jumlah episode antara 9 - 12 setiap musimnya. Sedangkan drama pagi yang ditayangkan di stasiun televisi NHK, atau biasa disebut *asadora*, ditayangkan setiap hari. Rating yang didapat oleh drama sangat penting untuk tujuan komersil. Fuji TV paling sering menyiarkan drama dengan rating tinggi. Selain itu, stasiun televisi lain seperti NHK, TV Tokyo, tv asahi dan TBS saling bersaing untuk mendapatkan rating tinggi atas drama yang mereka putar. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Dorama>).

1.5 Hipotesis

Dalam penelitian ini Hipotesis atas masalah penelitian adalah sebagai berikut :

- Ha : Proses pembelajaran tanpa menggunakan media hasilnya akan kurang.
- Ho : Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan kontribusi lebih terhadap hasil proses belajar

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen semu atau di sebut dengan istilah “Quasi Eksperimen”. Penelitian ini berupa uji coba metode pengajaran dan menggunakan rancangan one group pretest-posttest design.

1.7 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Bahasa di SMA, sedangkan sampelnya adalah 11 orang siswa kelas XI Bahasa SMAN 1 Lembang.

1.8 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpul data yang digunakan adalah tes, menurut Arikunto (2002 : 127) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dan tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis, yang terdiri dari pre test dan post test.

Selain itu pengumpulan data juga dilakukan dengan angket. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2001) angket adalah daftar pertanyaan tertulis mengenai masalah tertentu dengan ruang untuk untuk jawaban bagi setiap pertanyaan. Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada pembelajar, yang berhubungan dengan tanggapan terhadap media *dorama*.

1.9 Teknik Pengolahan Data

1. Mengadakan Pre Test untuk memperoleh data awal sebelum mengadakan pembelajaran menggunakan media *dorama*.
2. Melaksanakan Kegiatan Belajar Menggunakan Media Dorama.
3. Mengadakan Post Test untuk mengetahui hasil Kegiatan Belajar.
4. Penyebaran angket untuk mengetahui apakah pembelajaran menggunakan media *dorama* diminati dan berguna bagi pembelajar
5. Melaporkan hasil penelitian

